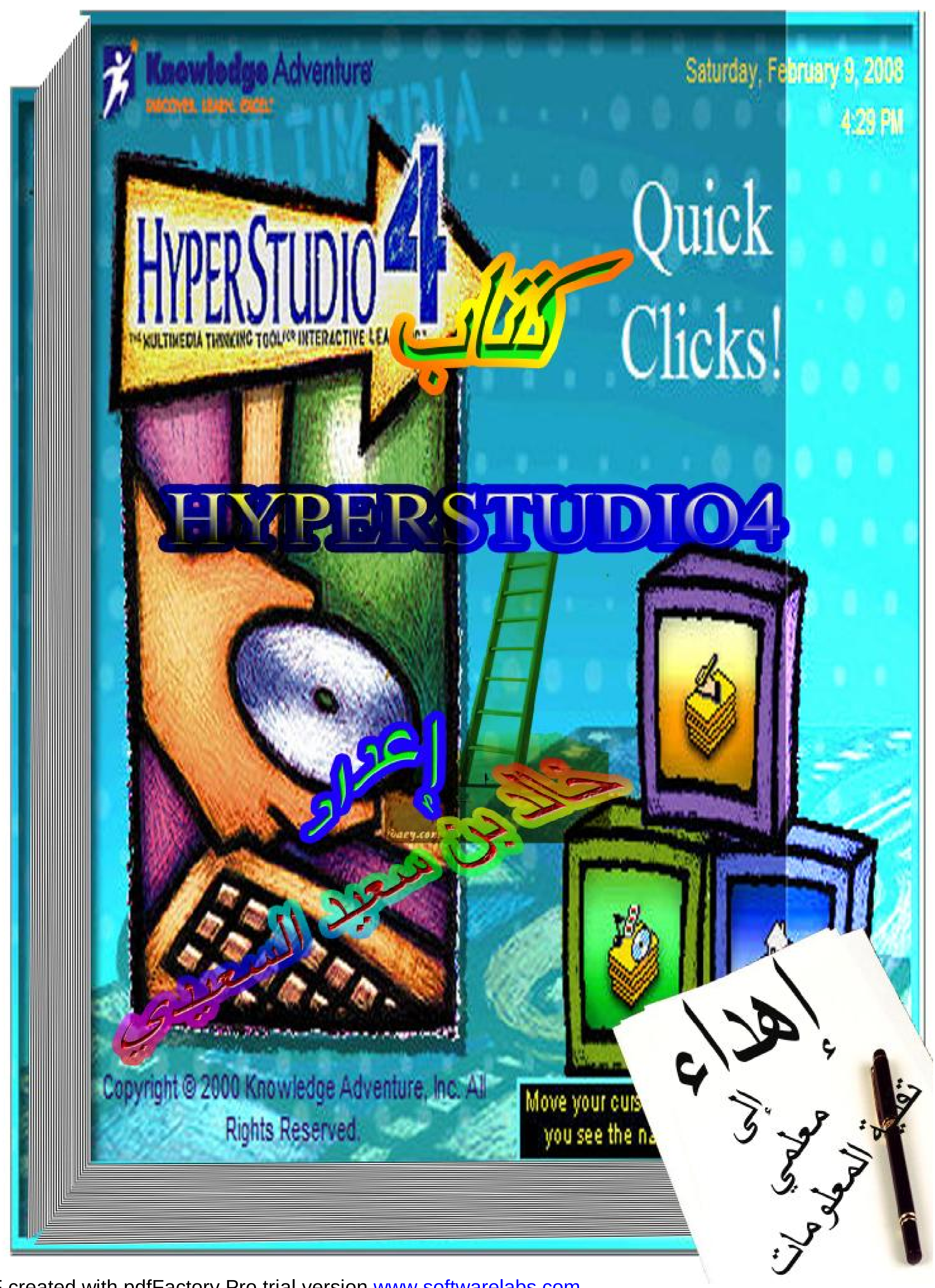
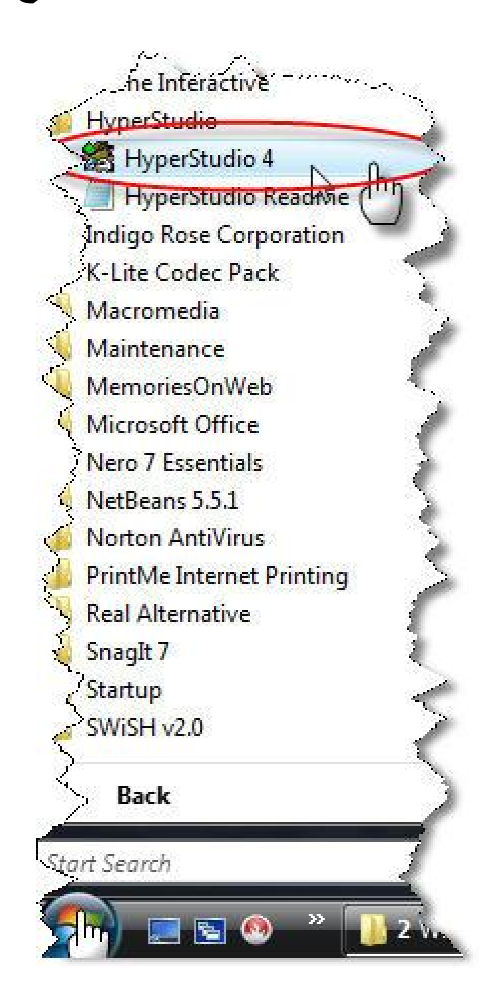
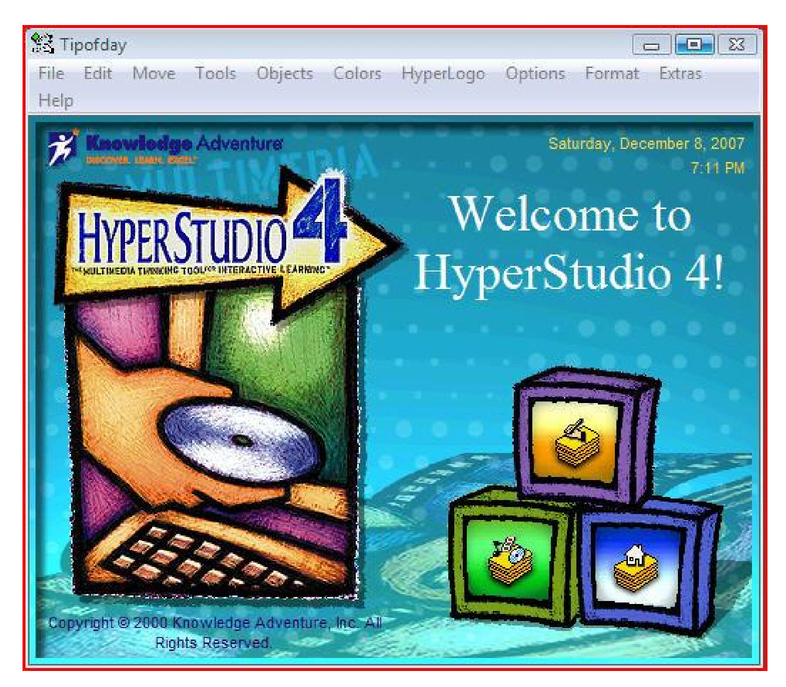

Knowledge Adventure
DISCOVER. LEARN. EXCEL!
Saturday, February 9, 2008
4:29 PM
HYPERSTUDIO 4
THE MULTIMEDIA THINKING TOOL FOR INTERACTIVE LEA
كتاب
Quick
Clicks!
HYPERSTUDIO4
إعداد
خالد بن سعيد السعيدي
Copyright © 2000 Knowledge Adventure, Inc. All Rights Reserved.
Move your curs
you see the na
إهداء
إلى
معلمي
تقنية المعلومات

فتح برنامجHyper Studio

لدخول لبرنامجHyper Studio من قائمة ابدأ اختر أيقونة البرنامج كما هو مبين في الصورة أدناه:

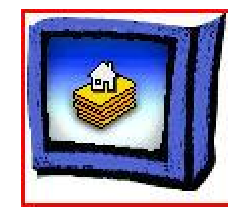


تظهر لنا الواجهة التالية و تحتوي على ثلاثة نوافذ :

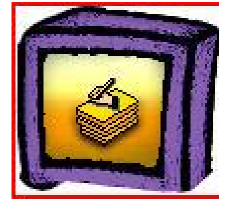




انشأ حزمة جديدة

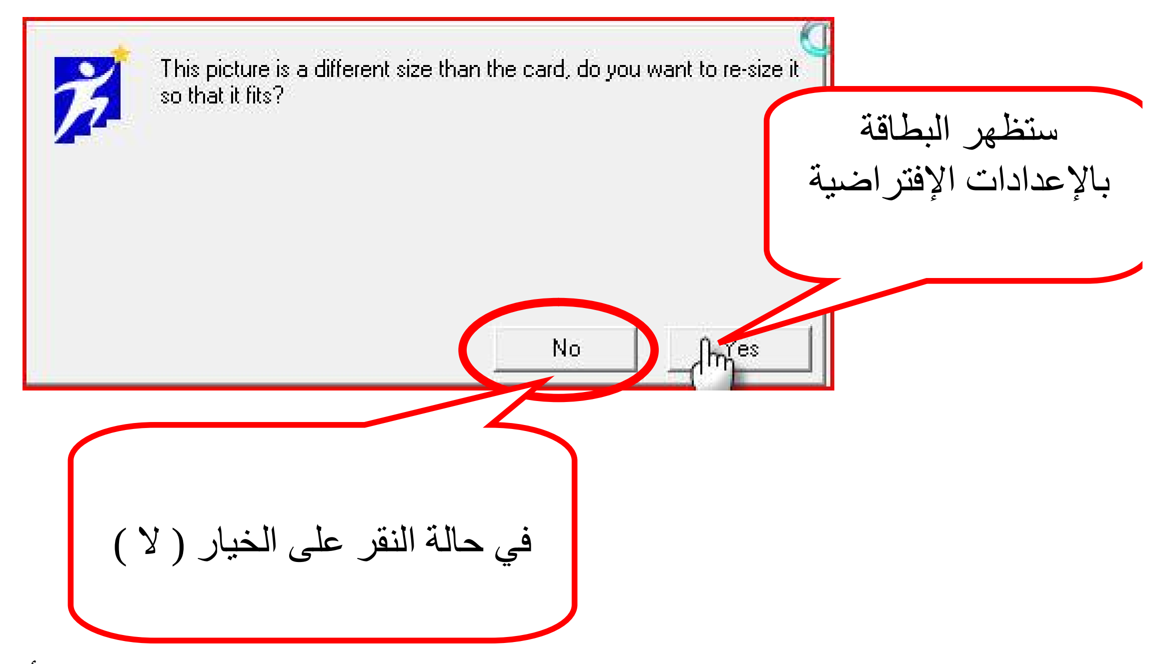




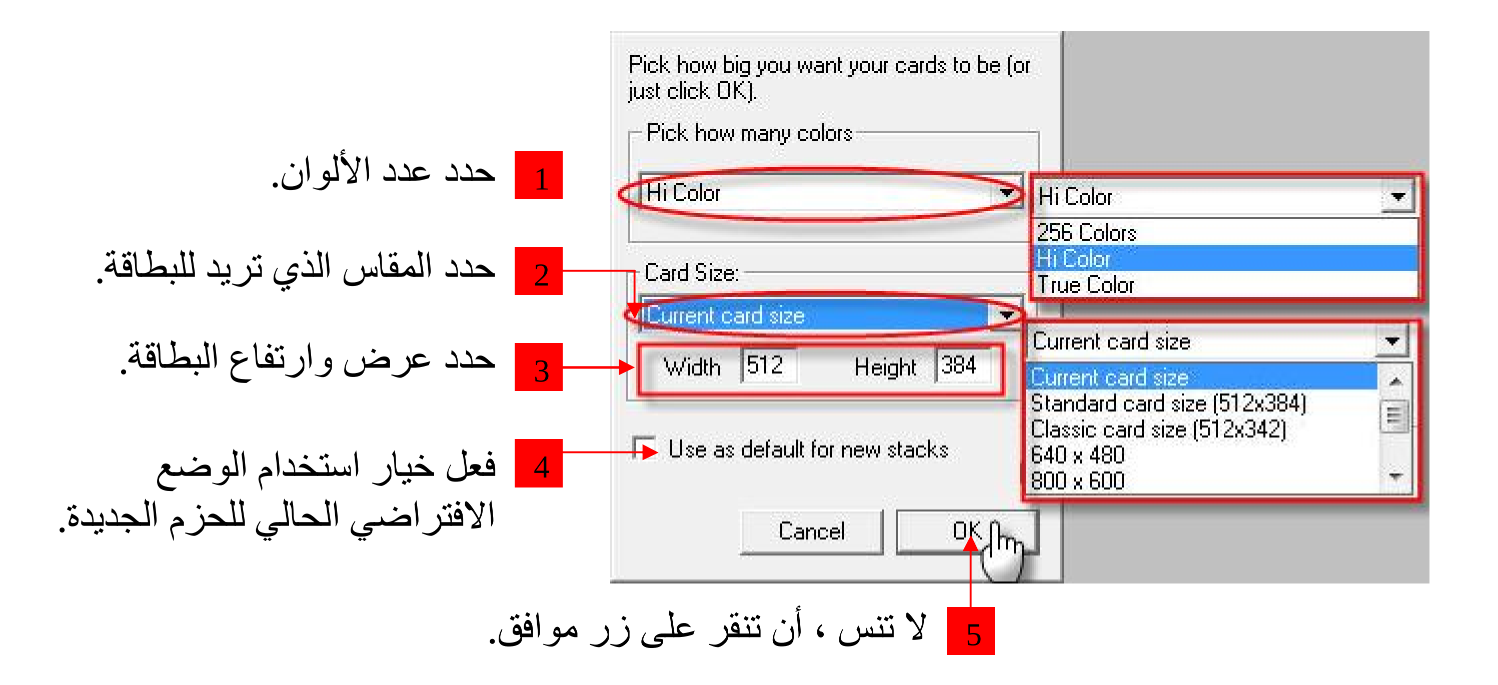


فتح حزمة موجودة مسبقاً

دعونا نبدأ في انشأ حزمة جديدة ، انقر بالزر الأيمن على الشاشة ستظهر لك الرسالة

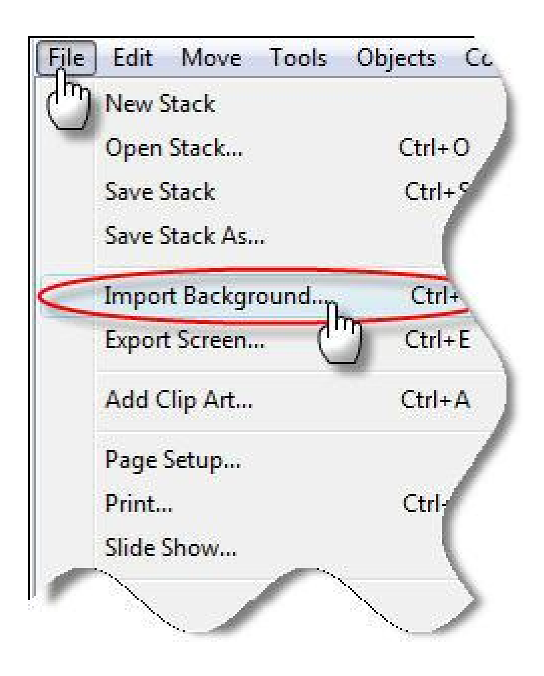


سيظهر مربع الحوار التالي الذي يمكنك من تعين إعدادات البطاقة كما تريد ثم أنقر على موافق



استيراد خلفية لبطاقة :

من قائمةFileاختر الأمر Import packground كما ظاهر في الصورة :



ستظهر رسالة تطلب منك تحديد مكان الخلفية أختر المكتبةDisk File ثم انقر زر موافق.



1 مكتبة البرنامج.

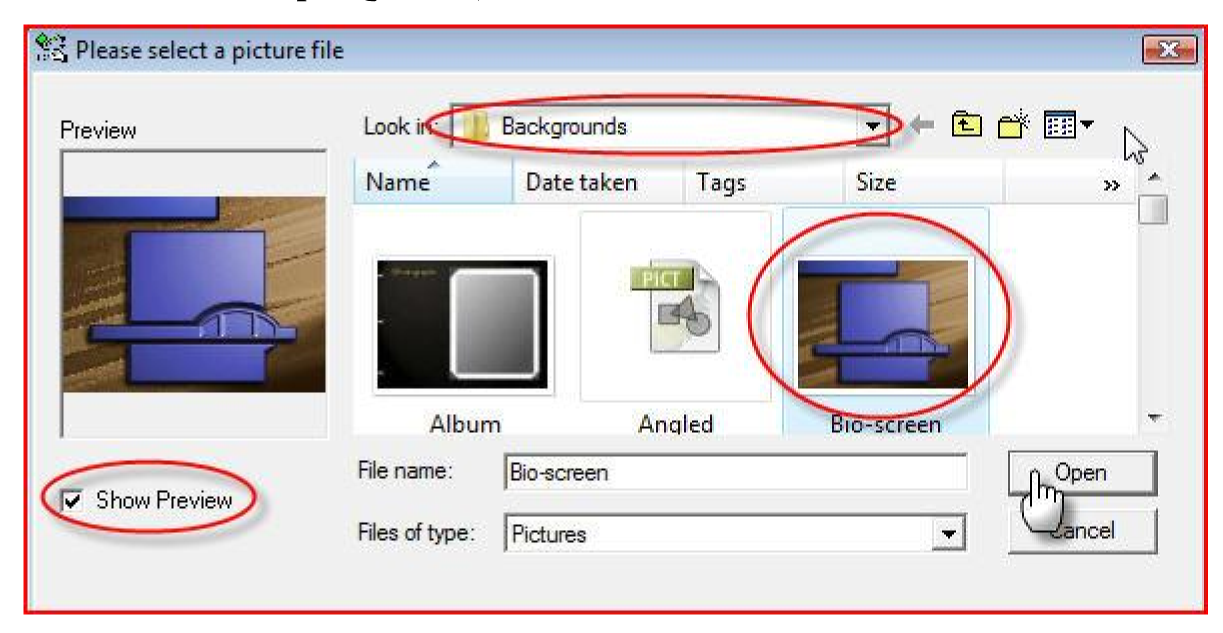
2 فيديو.

3 كاميرا رقمية

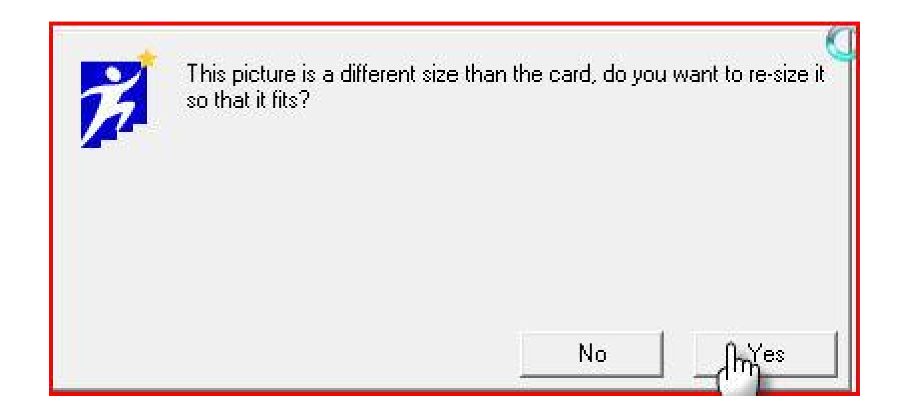
4 الماسح الضوئي.

مكتبة البرنامج Disk File:
هي مجموعة من المجلدات مثل مجلد الصور ومجلد الخلفيات ومجلد الأصوات ومجلد مقاطع الفيديو ومجلد الصور المتحركة.

يظهر مربع حوار يطلب منك تحديد الصورة الخلفية ، أنقر نقراً مزدوجاً على مجلد**packground**
وفعل الخيار Show Preview لمعاينة الخلفية قبل اختيارها ثم أنقر فتحOpen

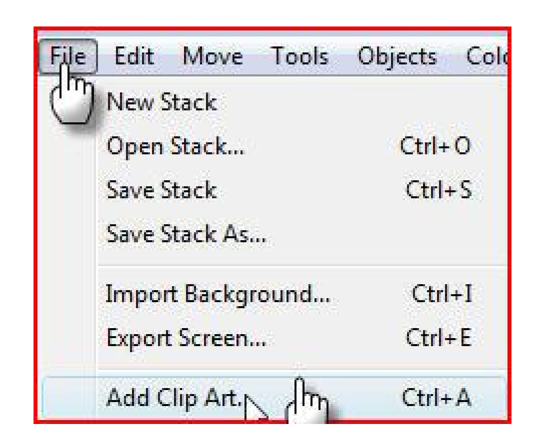


تظهر لك الرسالة التالية ، ثم انقر على زر Yes

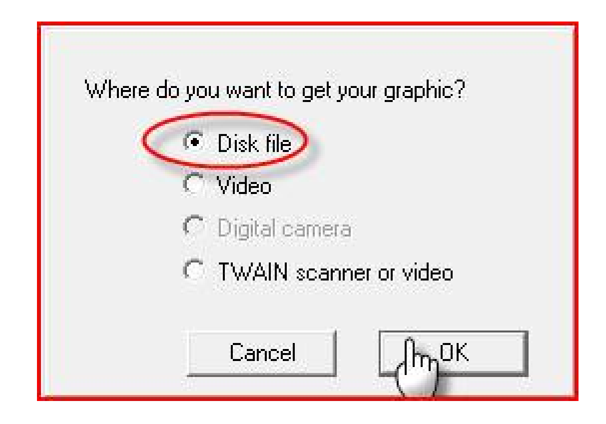


إضافة القصاصة الفنية لبطاقة :

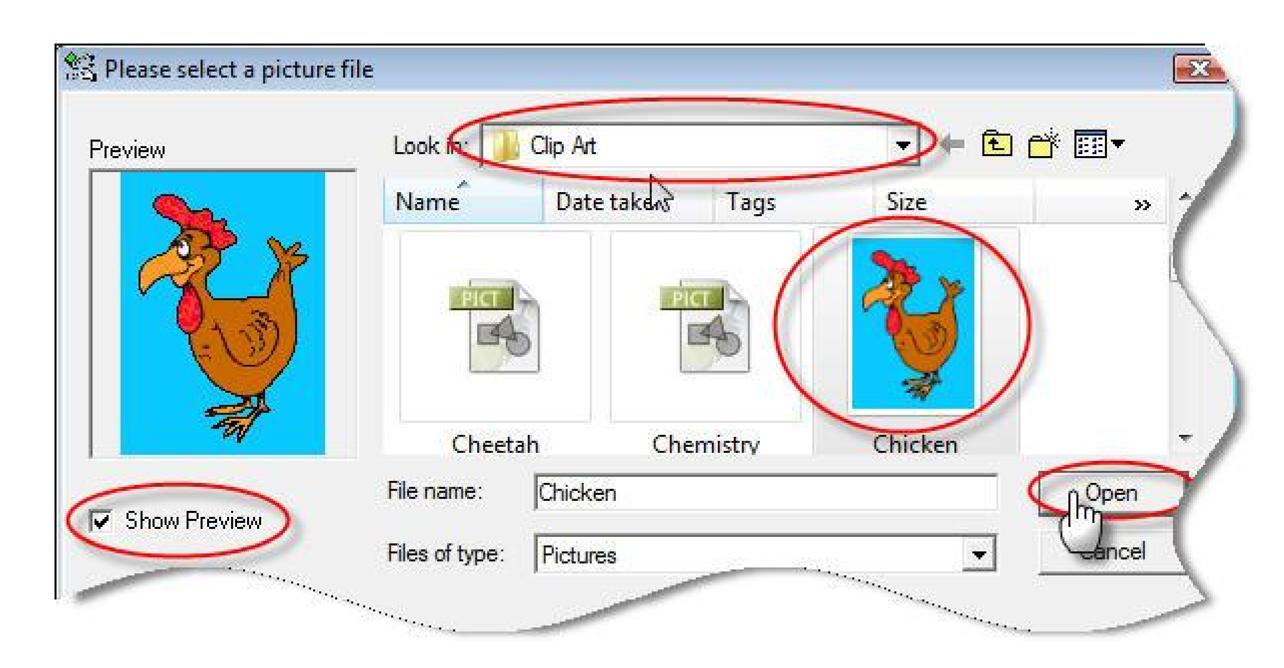
من قائمةFile اختر الأمر Add Clip Art



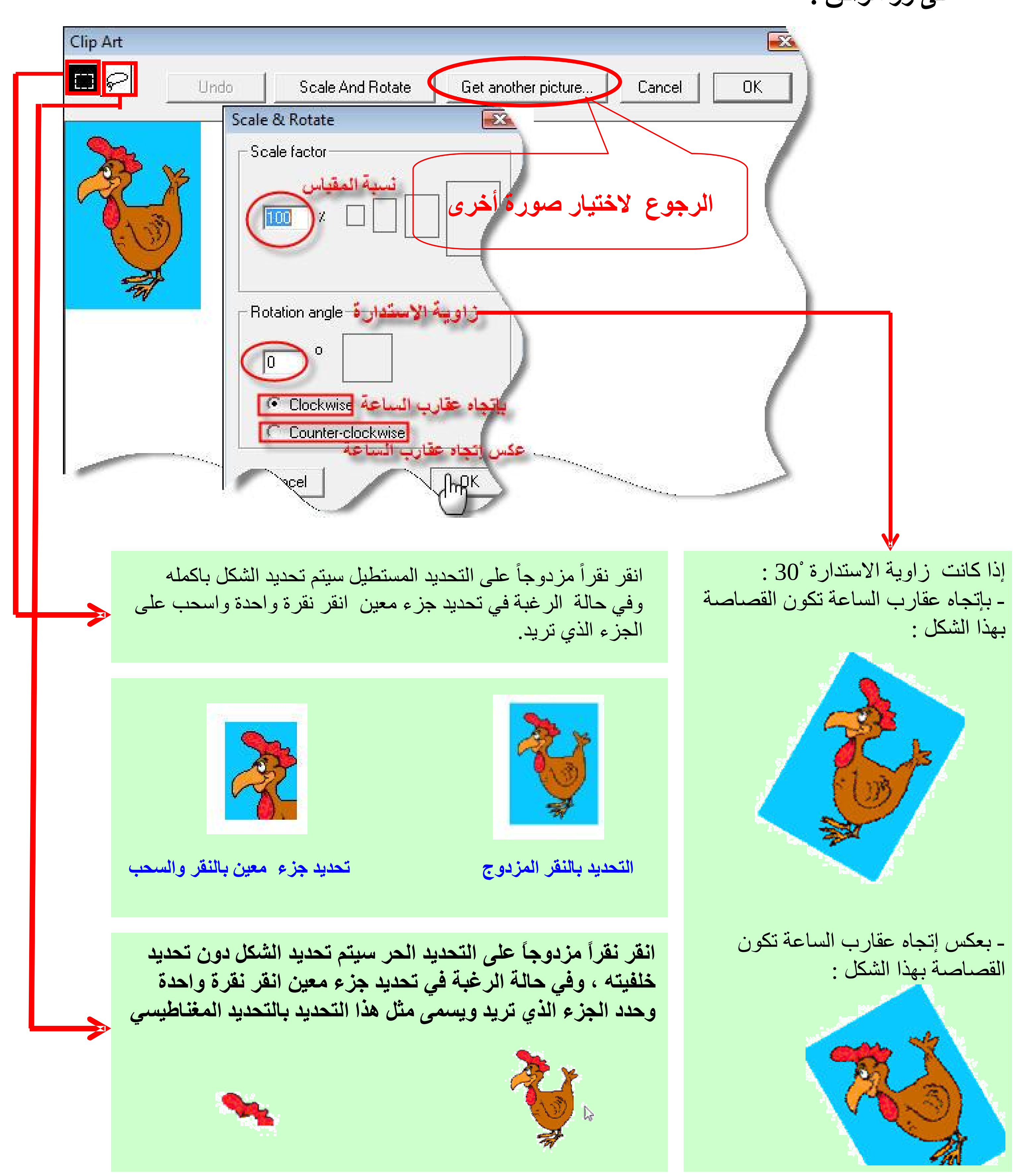
ستظهر رسالة تطلب منك تحديد مكان القصاصة الفنية أختر المكتبةDisk File
ثم انقر زر موافق.



يظهر مربع حوار يطلب منك تحديد القصاصة الفنية ، أنقر نقراً مزدوجاً على مجلدClip Art
وفعل الخيارShow Preview لمعاينة القصاصة قبل اختيارها ثم أنقر فتحOpen



سيظهر مربع الحوار التالي ، اختر أداة التحديد المناسبة ومقدار حجم الصور وزاوية الاستدارة ثم أنقر على زر موافق :



تأثيرات الصورة :

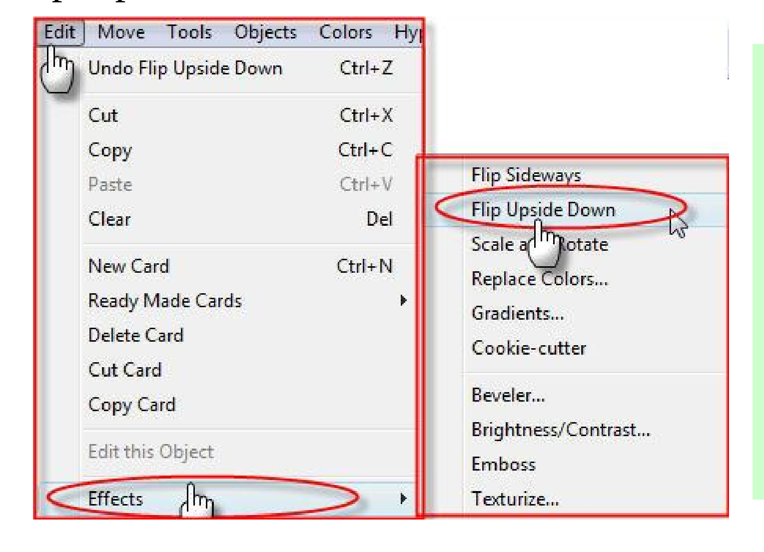
1- قلب الصور إلى جانب Flip Sidways

من قائمةEdit ومن التبويب التأثيرات Effectsأختر الأمر قلب إلى جانب Flip Sidways



2- قلب الصورة رأساً على عقب Filp Upside DOWN

من Eidit ومن التبويب التأثيرات Effectsأختر الأمر قلب رأسا على عقبFilp Upside DOWN



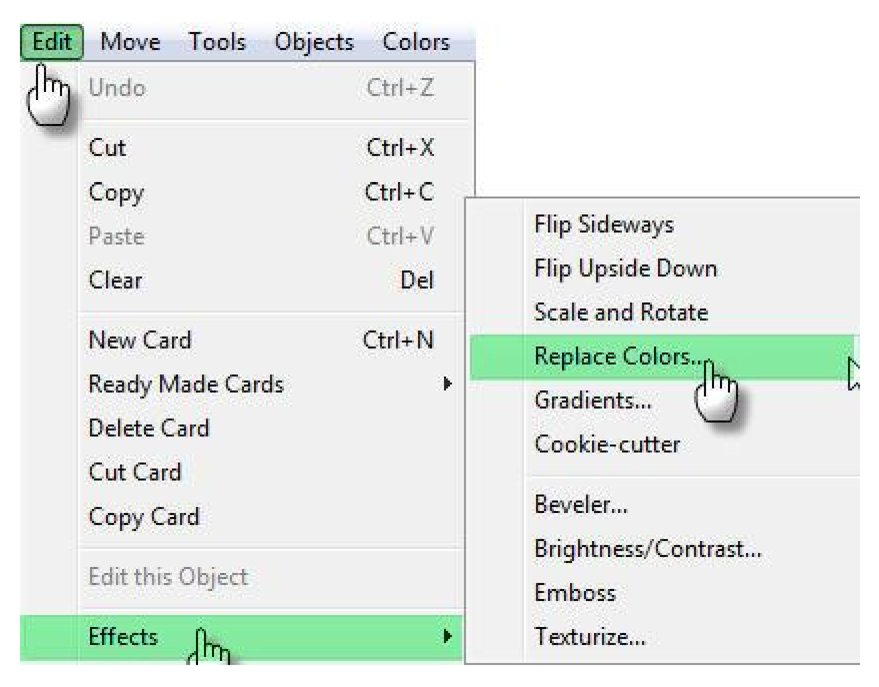


3- إعادة تلوين الصورReplace Colors :

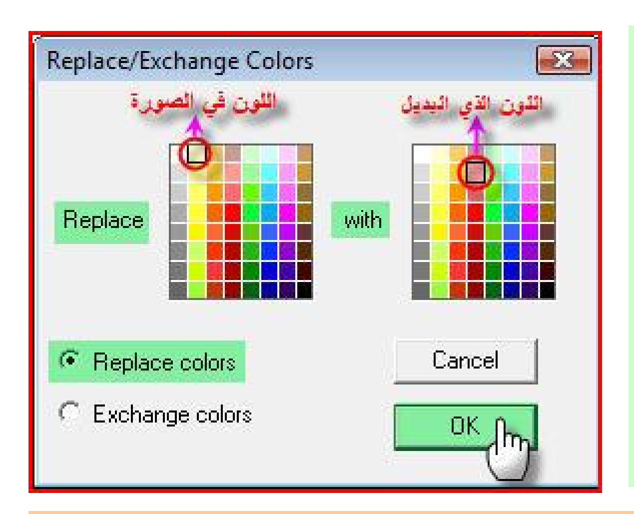
عملية استبدال الألوان يقصد بها استبدال لون مكان آخر.

1- حدد الصورة المراد استبدال اللون بها.

2- انقر على قائمةEiditومن التبويب Effects أختر الأمرReplace Colors



3- يظهر لك مربع الحوار التالي من مربع الألوان الأول حدد اللون الذي تريد استبداله في الصور ومن مربع الألوان الثاني حدد اللون الذي ستستبدله به ثم أنقر زر موافق





بعد الاستبدال

قبل الاستبدال

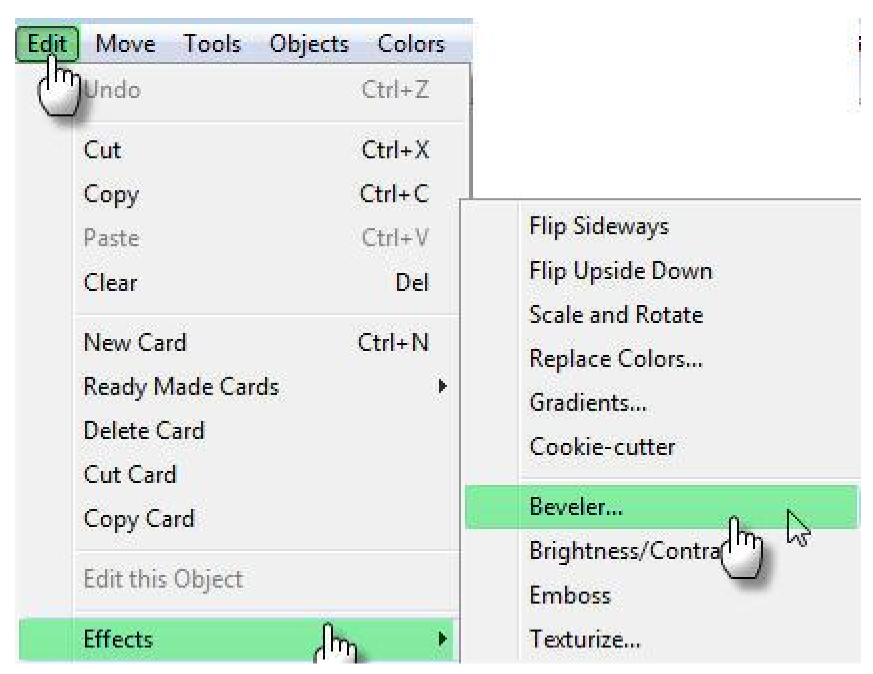
الفرق بينReplace Colors و Exchange Colors :

الخيارReplace Colors يسمح باستبدال لون واحد فقط في الصورة بينما الخيار Exchange Colors يسمح بتغير أكثر من لون.

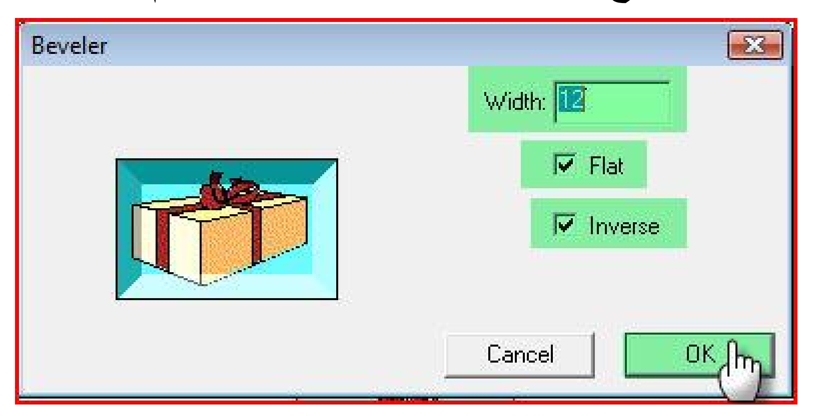
4- البعد الثلاثي Beveler :

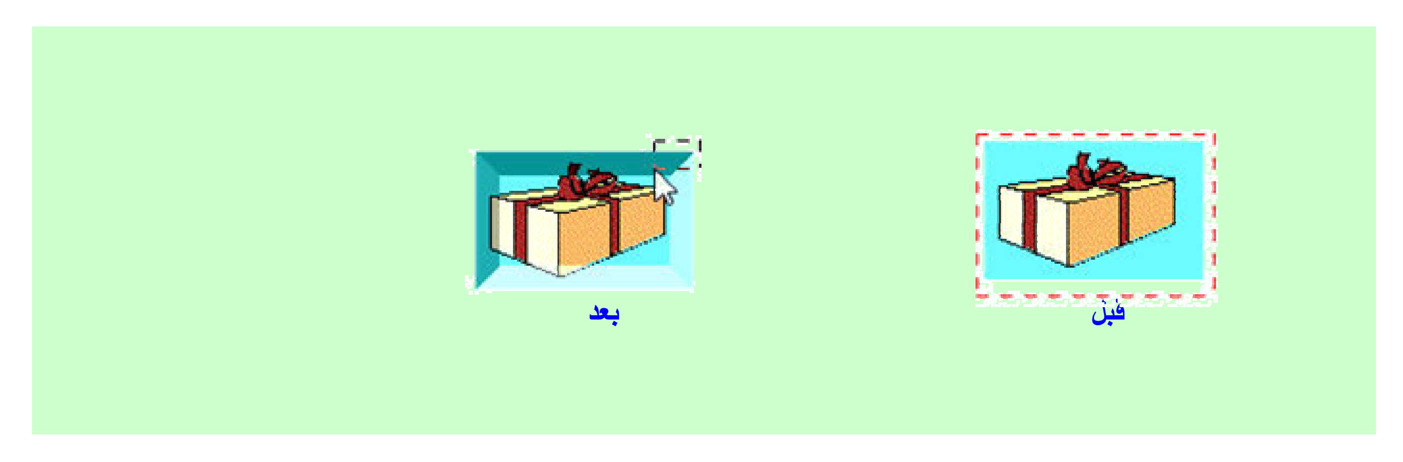
1- حدد الصورة أو الخلفية المراد عمل التأثير **Beveler عليها.**

2- أنقر على القائمة تحرير Eiditومن التبويب Effects أختر **Beveler**



3- سوف يظهر لك مربع الحوار التالي ، اكتب في حقل العرض مقدار العرض بالبكسل وليكن 12 وفعل خيار التسطحFlat وخيار معكوس Inverse ثم انقر على موافق.





5- التدرج اللوني Gradients :

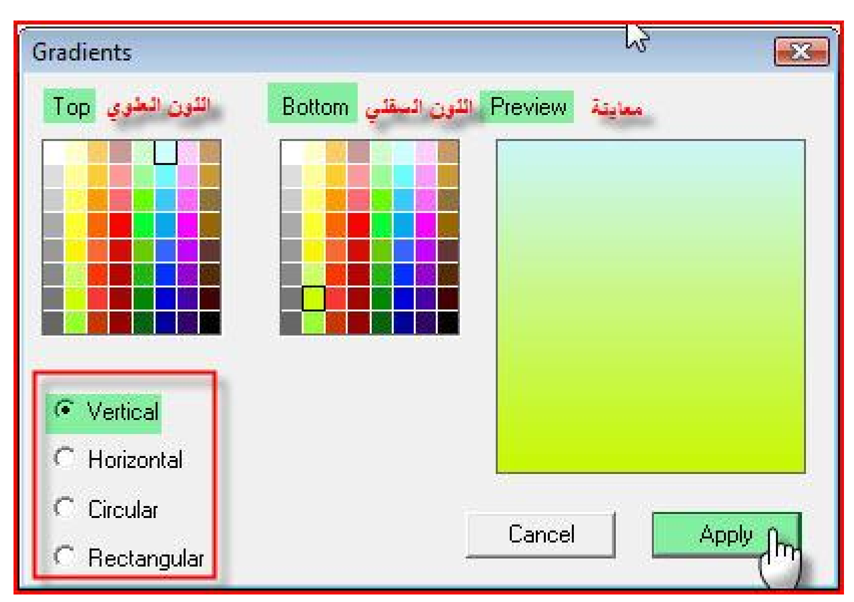
يتيح برنامج الهيبرستوديو ميزة التدرج اللوني من لونين فقط إحداها علوي والآخر سفلي وفي اتجاه عمودي أو أفقي ويمكنك تطبيق التدرج اللوني على الصور والنصوص و خلفيات البطاقات.

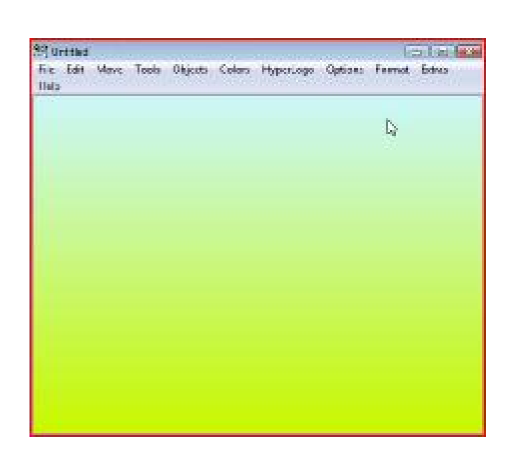
دعونا نطبق التدرج اللوني كخلفية لبطاقة:

1- حدد البطاقة التي تريد تطبيق التدرج اللوني عليها.

2- انقر على قائمةEidit ومن التبويب Effects اختر الأمر تدرج Gradients

3- يظهر لك مربع الحوار التالي ، حدد اللون العلوي و السفلي للتدرج و عين اتجاه التدرج ثم انقر على زر تطبيقApply

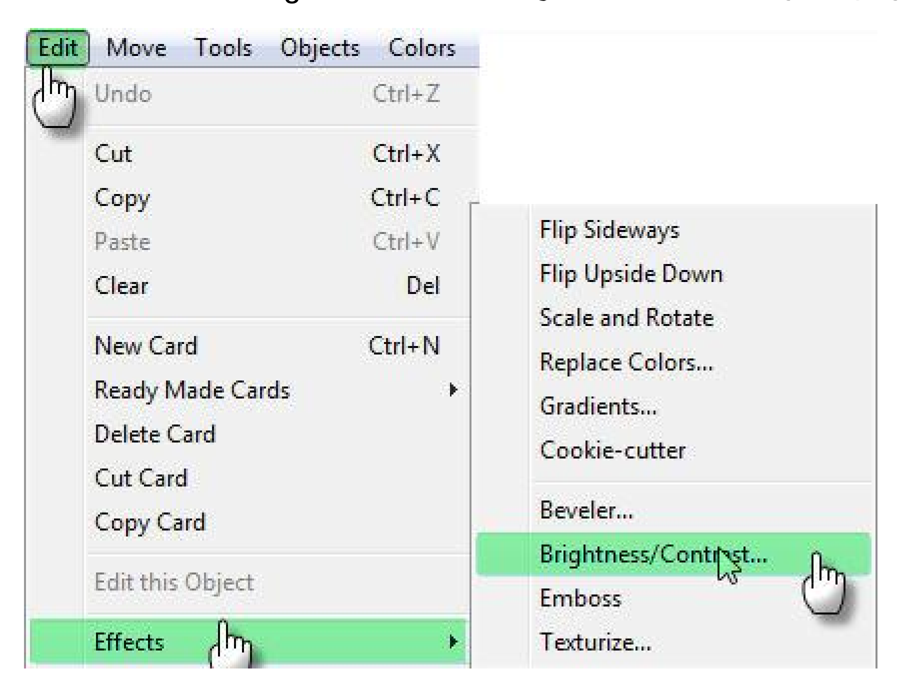




7- تطبيق تأثير السطوعBrightnessوالتباينContrast على الصور والخلفيات

1- حدد الصورة أو الخلفية التي تريد عمل سطوع أو تباين لها.

2- أنقر على القائمة تحرير Eiditومن التبويب Effects أختر Brightness/Contrast



يظهر مربع حوار السطوع والتباين للتحكم بهما أسحب المؤشر إلى جهة اليمين أو اليسار كما في الشكل:

1 التحكم في مقدار السطوع للصورة.

2 التحكم في مقدار التباين للصورة.

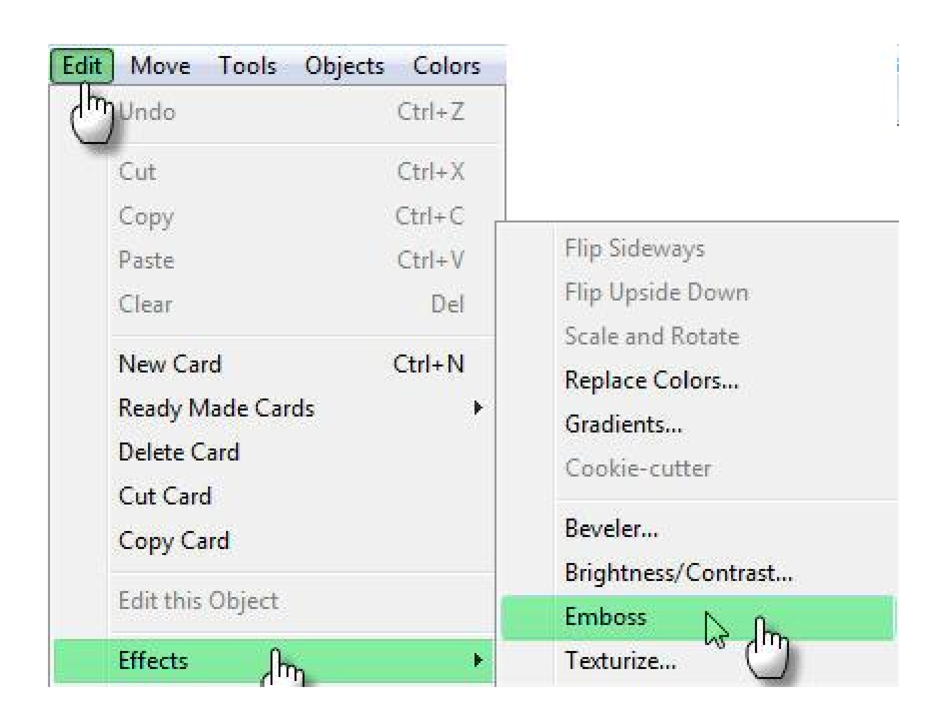
3 لا تنس ، أنقر على زر موافق.

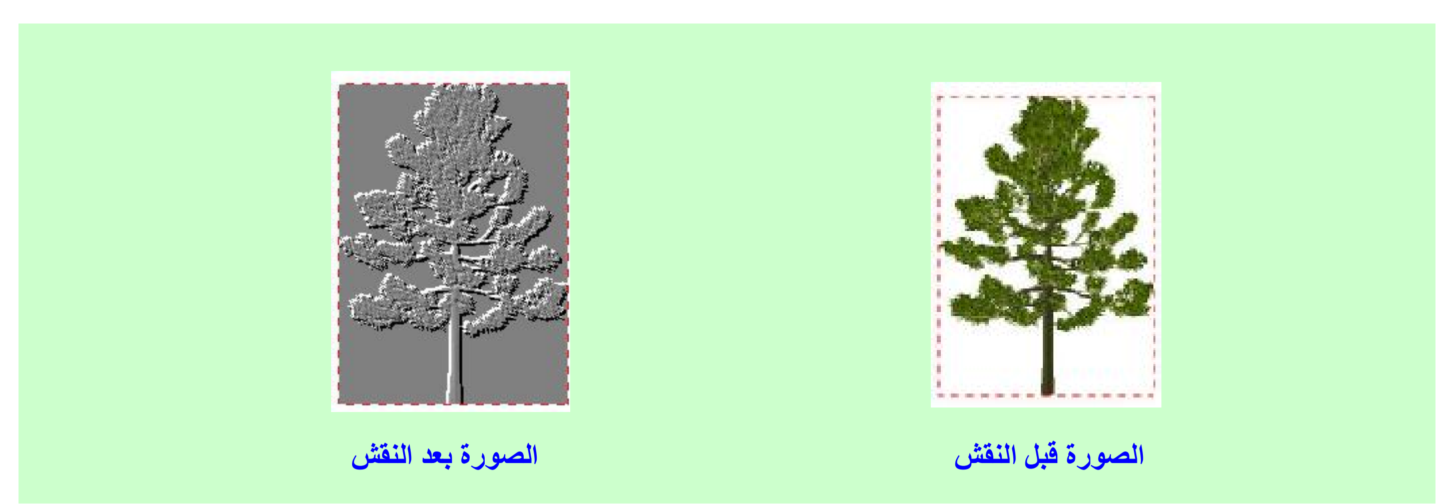
سطوع أكثر | تباين أكثر | الصورة قبل

7- تأثير النقش على الصورة Emboss :

1- حدد الصورة أو جزء منها بأحد أدوات التحديد .

2- أنقر على القائمة تحرير Eidit ومن التبويب Effects أختر الأمر نقش Emboss





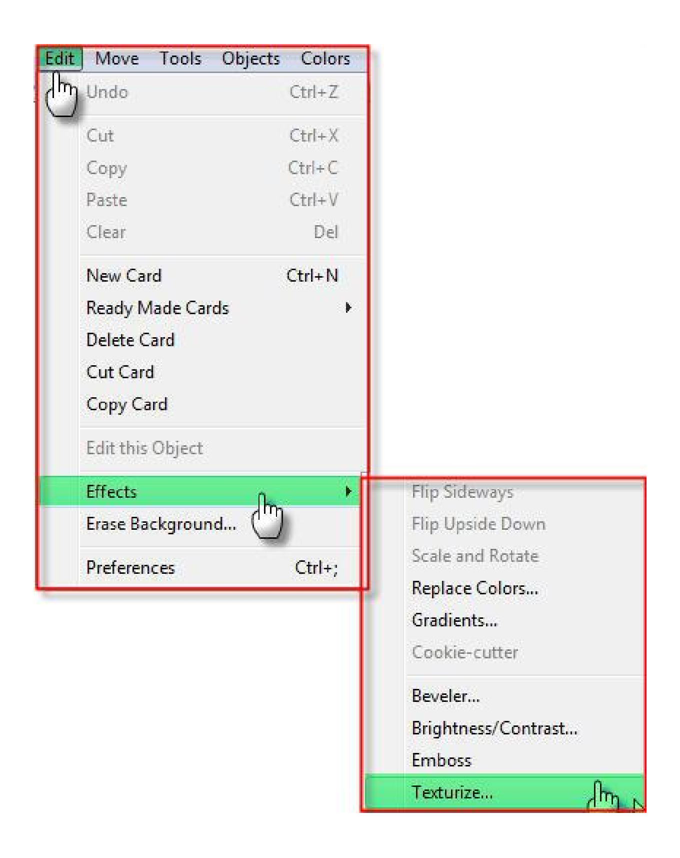
الصورة بعد النقش

الصورة قبل النقش

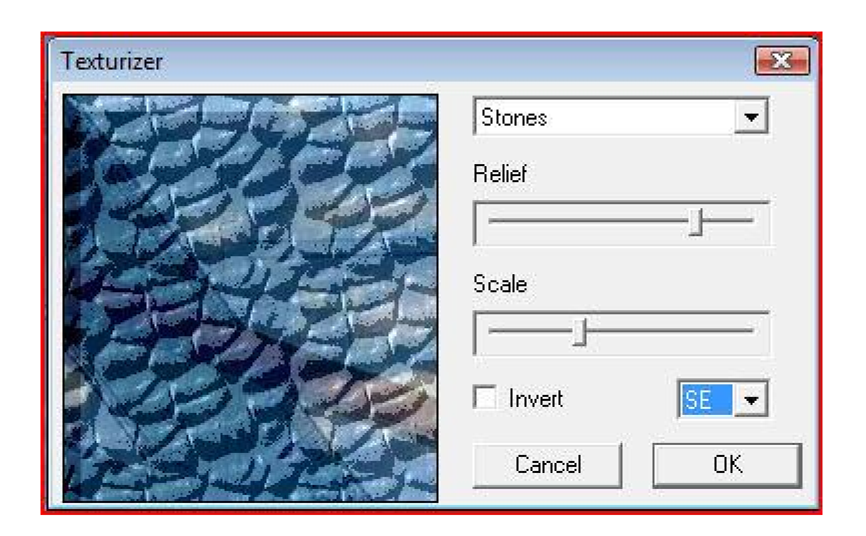
8- تأثير مادة Texturize :

1- حدد الصورة أو الخلفية بأحد أدوات التحديد .

2- أنقر على القائمة تحرير Eidit ومن التبويب Effects أختر الأمر **Texturize**



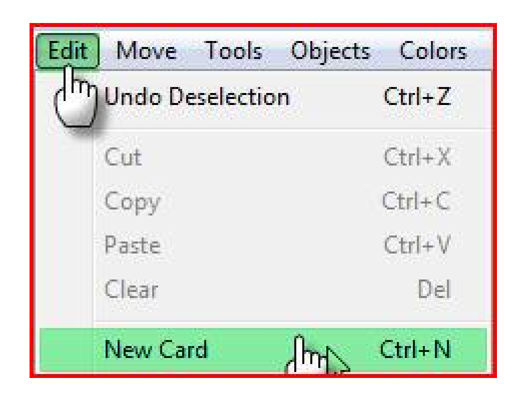
3- يفتح صندوق حوار Texturize اختر من القائمة المنسدلة نوع النسيج الذي تريد تطبيقه (Dots نقاط أو Sand رمل أو...) ثم حرك مؤشر relief للتحكم في النقش و مؤشر scale للتحكم في مستوى التكبير ولعكس الصورة فعل الخيار Invert و انقر على القائمة الصغيرة لتحديد اتجاه الضوء ثم انقر موافق.



التعامل مع البطاقات :

1- إضافة بطاقة جديدة إلى حزمة :

1- أنقر على فائمة تحرير Edit و أختر الأمر بطاقة جديد New Card



ملاحظة :

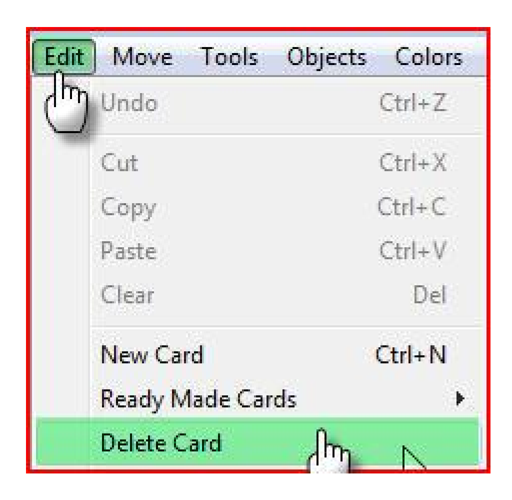
1- تظهر البطاقة الجديدة مباشرة بعد البطاقة السابقة فإذا كان ترتيب البطاقة الثانية و أضفنا بطاقة جديدة إلى العرض تظهر بعد الثانية مباشرة.

2- مجموعة البطاقات (Cards) المرتبطة مع بعضها في العرض تسمى حزمة (Stack)

2- حذف بطاقة من العرض :

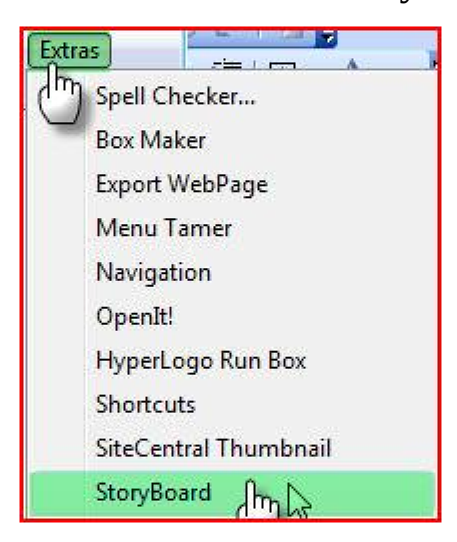
1- حدد البطاقة التي تريد حذفها من العرض.

2- أنقر على قائمة تحرير Edit و أختر الأمر Delete Card



3- لوحة القصة :

1- أنقر على القائمة المنسدلةExtrasو أختر الأمر لوحة القصة StoryBoard



2- يظهر مربع حوار لوحة القصة يعرض جميع بطاقات العرض وتتيح ثلاثة خيارات خيار طباعة بطاقة وخيار الانتقال إلى بطاقة معينة وخيار حذف بطاقة ثم أنقر موافق، كما هو ظاهر في الشكل أدناه :

StoryBoard

Cards currently in your stack

1 2 3 4

يمكنك إعادة ترتيب البطاقات كما تريد عن طريق السحب والإفلات في المكان الذي تريد.

Print Options: Selections only, Thumbnail images

Storyboard Options: Print, Go to Card, Delete

Cancel, OK

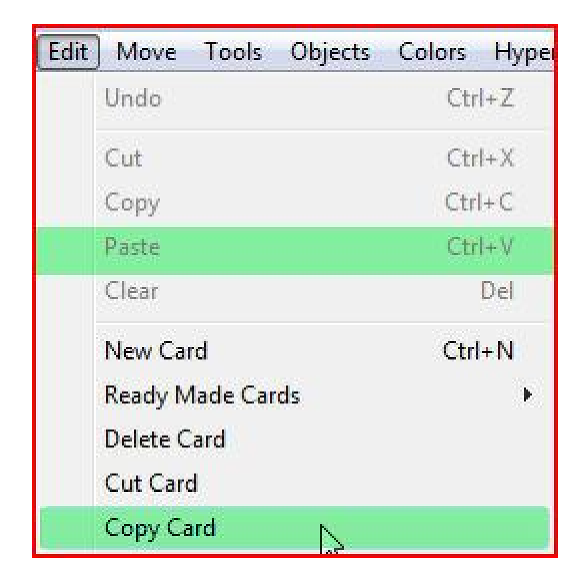
1- انتق البطاقة المراد طباعتها من لوحة القصة.
2- انتق أحد خيارات الطباعة
3- انقر على الأمر طباعةPrint

1- انتق البطاقة المراد الانتقال إليها من لوحة القصة.
2- انقر على الأمرGo to Card

1- انتق البطاقة المراد حذفها من لوحة القصة.
2- انقر على الأمرDelete

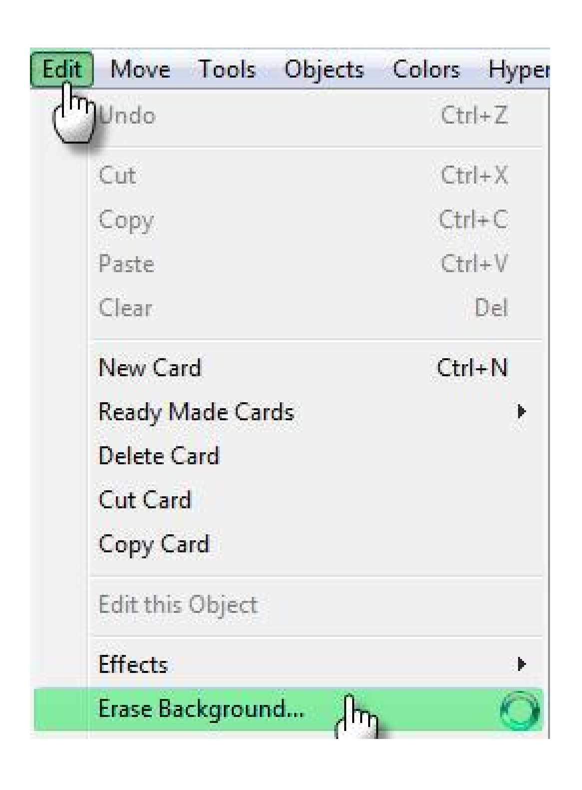
4- نسخ ولصق بطاقة :

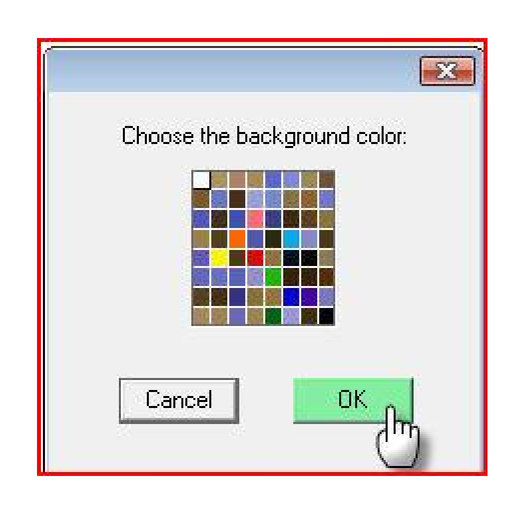
1- حدد البطاقة التي تريد نسخها.
2- انقر على القائمة المنسدلة تحرير Edit واختر الأمر Copy Card
3- ارجع مرة أخرى إلى القائمة المنسدلة تحرير Edit واختر الأمر Paste
4- لتأكد من أن البطاقة تم نسخها ، اذهب إلى لوحة القصة ستري البطاقة الجديدة.



إضافة خلفية من لون واحد إلى بطاقة :

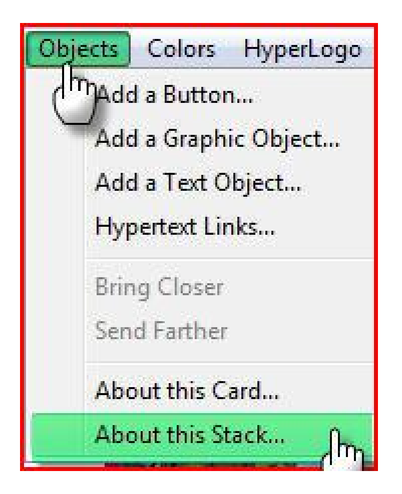
1- حدد البطاقة التي تريد عمل خلفية لها.
2-انقر على القائمة المنسدلة تحرير Edit واختر الأمر EraseBackground
3- انتق اللون الذي تريد ، ثم انقر على زر موافق.



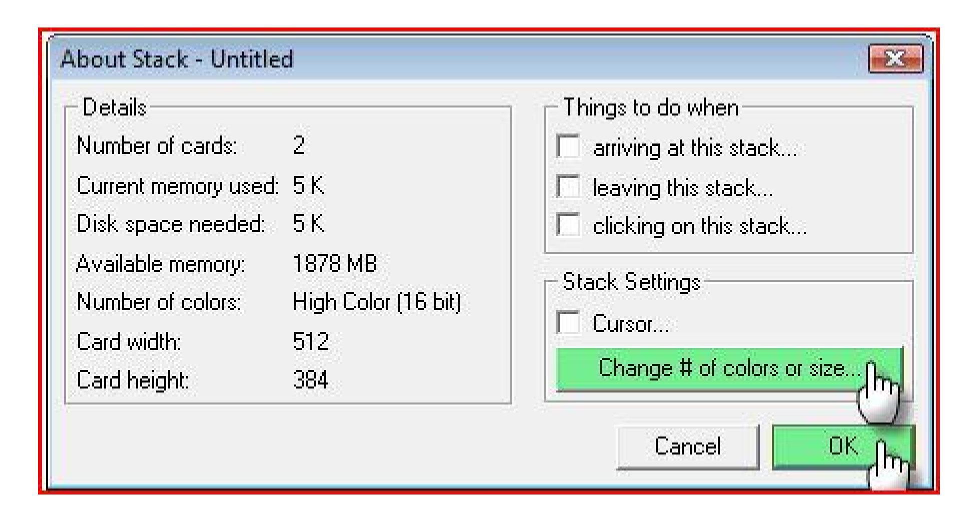


التحكم في خصائص الحزمة :

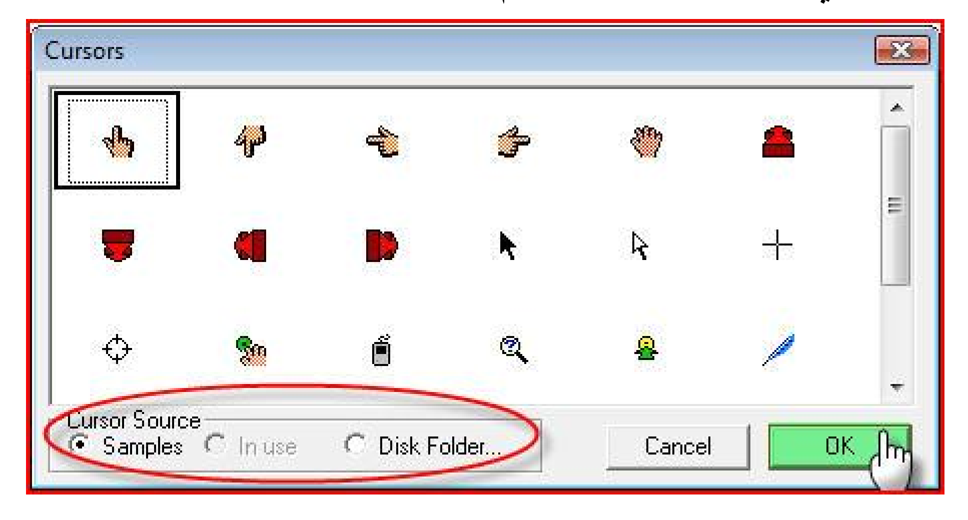
1- انقر على القائمة المنسدلةObjects واختر الأمر About this Stack



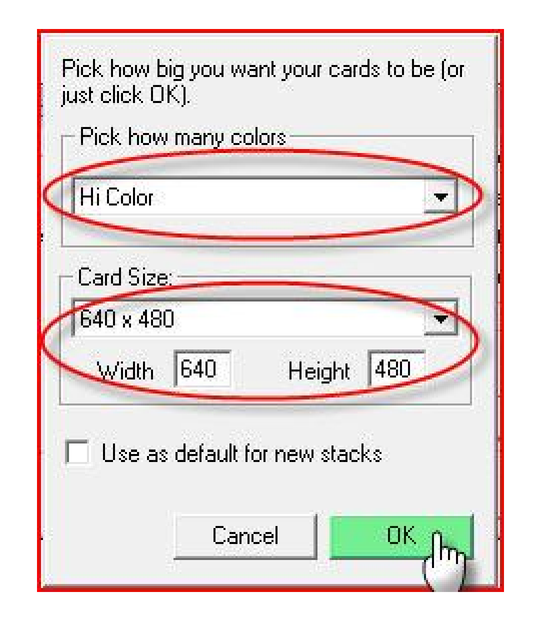
2- سيظهر صندوق حوارAbout Stack يحتوي على معلومات عن الحزمة التي تعمل بها و الأشياء التي تريد أن تفعلها وإعدادات الحزمة كما هو ظاهر في الصورة :



3- لتغير شكل مؤشر الفأرة في الحزمة من قائمة إعداد الحزمةStack Setting فعل الخيار Cursor سيفتح صندوق حوار مؤشر االفأرة من قائمةCursor Soutce حدد مصدر مؤشر الفارة ثم انتق الشكل الذي يعجبك لمؤشر الفأرة ثم انقر موافق



4- لتغير حجم وعمق الألوان البطاقة انقر على أيقونةChange# of colors or size في قائمة إعداد الحزمة Stack Setting ثم حدد عمق الألوان وحجم البطاقة وانقر على زر موافق.

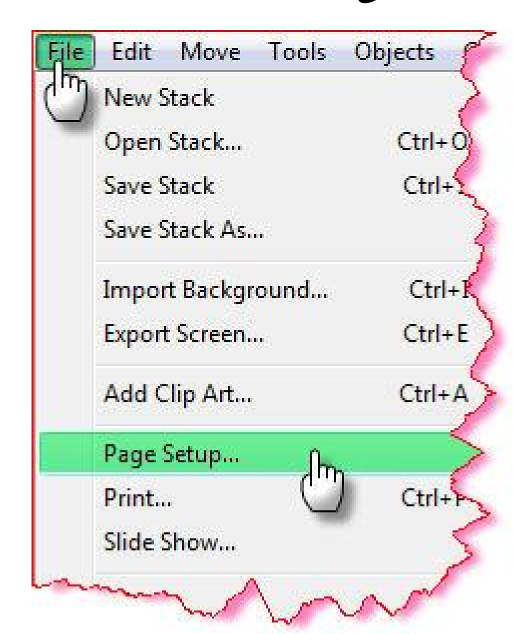


إضاءة

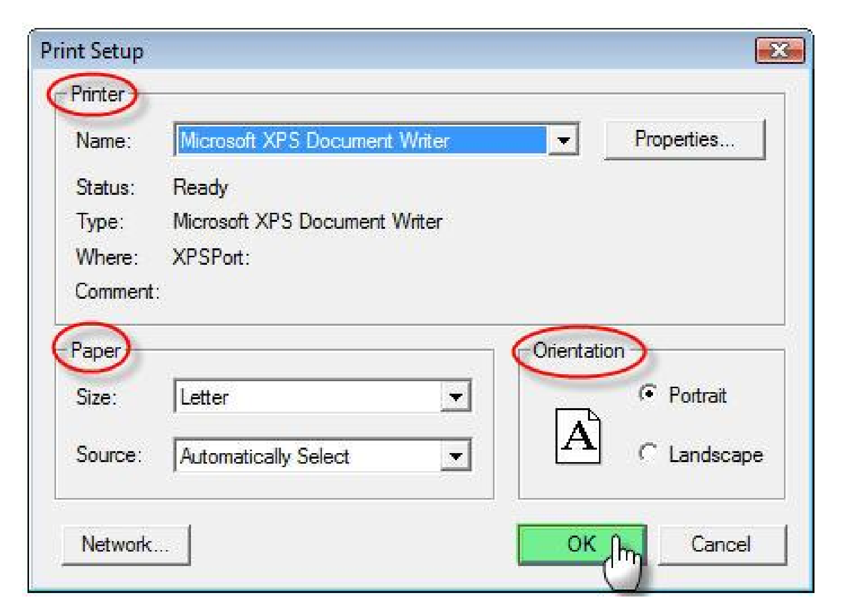
يتغير حجم وعمق الألوان في جميع بطاقات الحزمة و يعدل برنامج الهيبرستوديو المحتويات آليا لتتناسب مع التغيرات الجديدة وقد تحدث بعض التشوهات

إعداد الصفحة للطباعة :

1- انقر على القائمة المنسدلةFileو اختر الأمر إعداد صفحة Page Setup

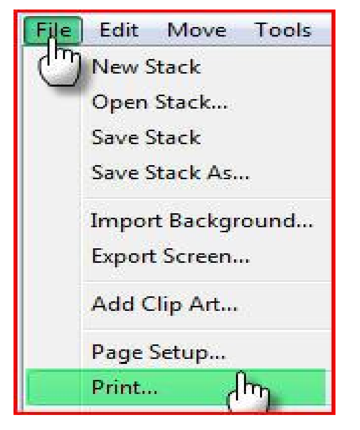


2- يظهر صندوق حوار إعداد الطابعةPrint Setup ، قم باختيار اسم طابعتك ومن قائمة الورقة Paper حدد حجم الصفحة و مصدرها ومن قائمة اتجاه حدد اتجاه طباعة الصفحة أفقي أم عمودي

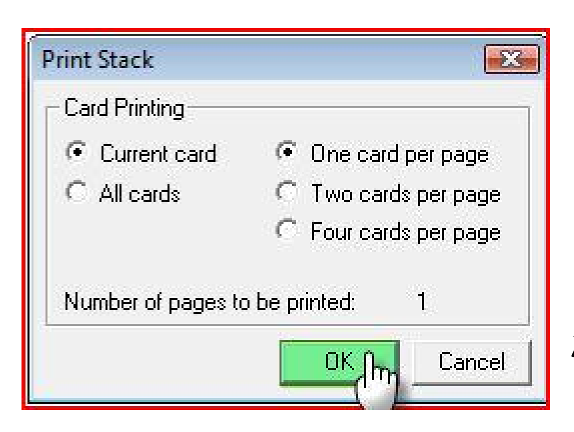


طباعة بطاقة :

1- انقر على القائمة المنسدلةFile واختر الأمر Print



2- يظهر صندوق حوارPrint Stack حدد خيارات الطابعة التي تريد ثم انقر موافق



Current Card : البطاقة الحالية

All cards : جميع البطاقات

One card per page : بطاقة وحدة في الصفحة

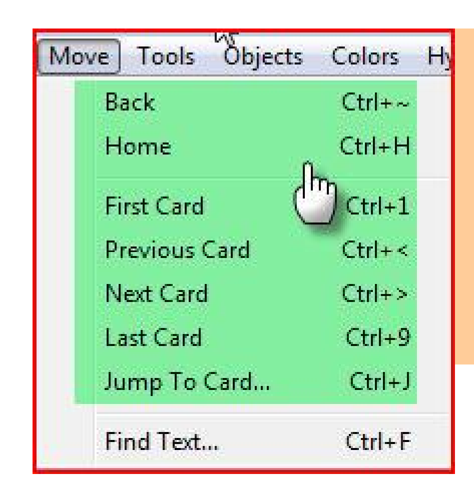
Two cards per page : بطاقتين في الصفحة

Four cards per page : أربع بطاقات في الصفحة



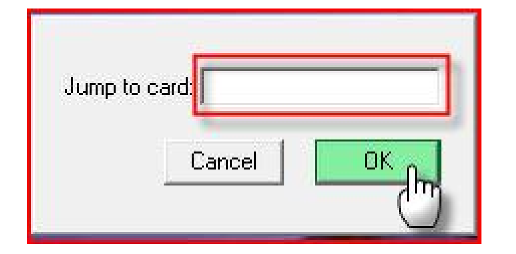
التنقل بين البطاقات

انقر على القائمة المنسدلة Move وسترى مجموعة من أوامر الانتقال :

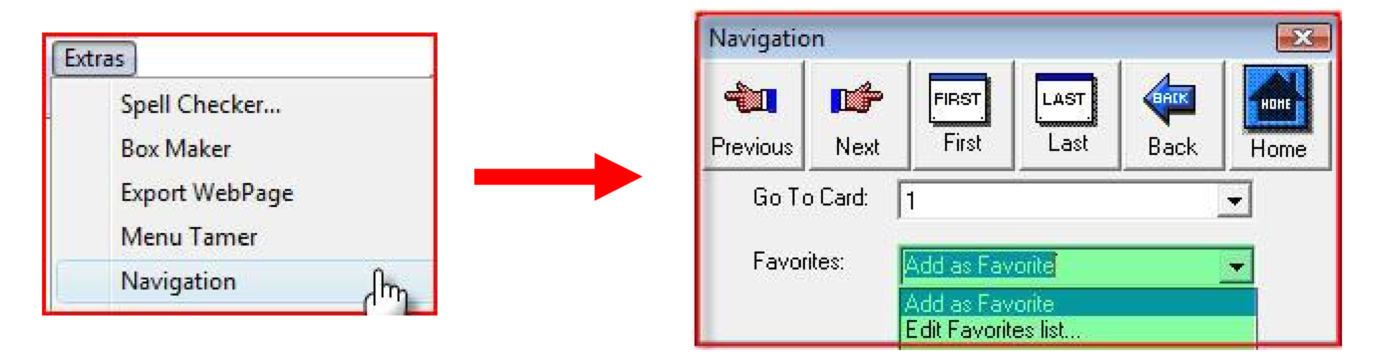


1- للانتقال إلى البطاقة التي خلف ، انقر الأمر Back
2- للانتقال إلى البطاقة الرئيسة ، انقر الأمر Home
3- للانتقال إلى البطاقة الأولى ، انقر الأمر First Card
4- للانتقال إلى البطاقة السابقة ، انقر الأمر Previous Card
5- للانتقال إلى البطاقة التالية ، انقر الأمر Next Card
6- للانتقال إلى البطاقة الأخيرة ، انقر الأمر Last Card

7- للانتقال إلى بطاقة معينة ، اكتب رقم البطاقة في الخانة Jump to card ثم انقر موافق.



8- يمكنك الإنتقال إلى بطاقة معينة من لوحة القصة – كما تم شرحه سابقاً.
9-كما يوفر برنامج الهيبرستوديو أوامر الانتقال السابقة في صندوق حوار الإبحار من قائمة Extras اختر الأمر ابحار Navigation كما هو ظاهر في الصورة :

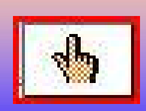


بإمكانك الانتقال عن طريق صندوق حوار الإبحار بكل سهولة ويسر إلى أي بطاقة تريد

أدوات العمل:

دعونا نتعرف على القائمة المنسدلةTools أنقر عليها ستظهر قائمة تحتوي على مجموعة من الأدوات وبإمكانك سحبها إلى أي مكان في بيئة العمل بالنقر على الزر الأيمن للفأرة ثم السحب إلى المكان الذي تريد أن تضعها فيها

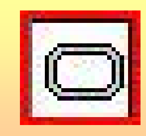




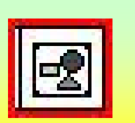
تستخدم هذه الأداة في تصفح البطاقة فعند النقر عليها ، تتنشط الأجسام والأزرار وملحقاتها من صوت ومقاطع فيديو وصور متحركة وغيرها من الملحقات الأخرى .
ويطلق على هذه الوضعية (نمط التصفح)



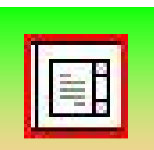
أداة التحرير(وضع التصميم) : عند النقر على هذه الأداة بالإمكان تحرير النصوص و الأزرار والأصوات وغيرها من الوظائف و التحكم بها ويطلق على هذه الوضعية (نمط التحرير)



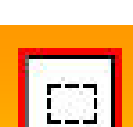
أداة تحرير الأزرار (سنتناول هذه الأداة بالتفصيل في موضع آخر)
لتحرير الزر :
1.انقر على هذه الأداة 2.اسحب الزر في المكان الذي تريد.



أداة تحرير الصور (سنتناول هذه الأداة بالتفصيل في موضع آخر)



أداة تحرير جسم النص (سنتناول هذه الأداة بالتفصيل في موضع آخر)

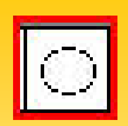


أداة التحديد المربعة أو مستطيلة ، عند الرغبة في تحديد منطقة مربعة اسحب مع الضغط على مفتاح Shift في لوحة المفاتيح.

بعض التطبيقات على هذه الأداة

1.حدد منطقة مستطيلة أو مربعة في خلفية أو صورة.
2. انقر على قائمةEdit واختر الأمر Copy
3. عد مرة أخرى إلى قائمةEdit واختر الأمر لصق Paste
4.سوف يتم نسح المنطقة المستطيلة أو المربعة المحددة
5. حرك المنطقة المحددة إلى أي مكان تريد.





أداة التحديد الدائري أو البيضاوي ، عند الرغبة في تحديد منطقة دائرية اسحب مع الضغط على مفتاح Shift في لوحة المفاتيح.

تطبيق على هذه الأداة

1.حدد المنطقة البيضاوية أو الدائرية التي تريد قطعها.
2.اسحب المنطقة المحددة إلى المكان الذي تريد.
3.لاحظ وجود لون آخر مكان المنطقة المقطوعة.



أداة الحبل المغناطيسي :تلتقط درجة الألوان وتتحدد عند الفواصل

تطبيق عملي

1.استخدم أداة الحبل المغناطيسي وطوق الصورة
2- تلاحظ التحديد ينجذب إلى الصورة مثل المغناطيس.



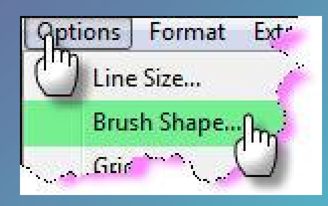
3.حرك التحديد إلى المكان الذي تريد.



فرشاة الرسم

تغير شكل فرشاة الرسم :

1- انقر على أيقونة فرشاة الرسم نقرا مزدوجاً في قائمة Tools أو اذهب إلى قائمة Options ثم انقر على الأمر Brush Shape





2- من صندوق حوار Brush Shape انتق شكل الفرشاة الذي يناسبك ثم انقر على موافق.

Brush Shape

Cancel OK



أداة البخاخ







أداة دلو التعبئة:تستعمل في تعبئة بطاقة و الأشكال بلون أو نمط مزخرف



الممحاة: تستعمل في مسح الخلفيات سوء كانت ألوان أو صور

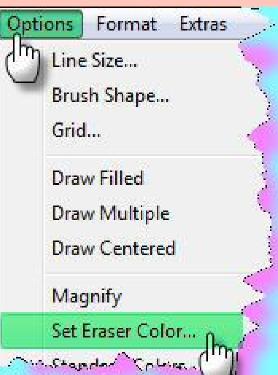
مسح خلفية :

1- انقر في قائمة أدوات Tools على أداة الممحاة.

2- حرك الممحاة على الجزء المراد مسحه مع الضغط على الزر الأيمن للفأرة.

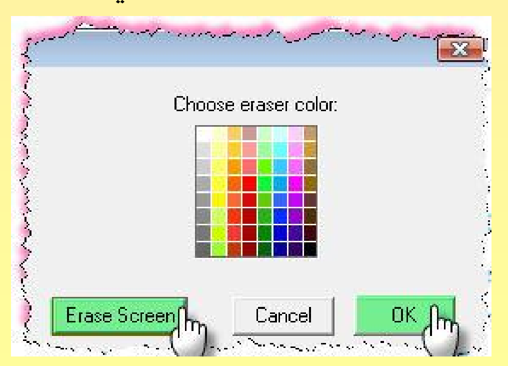
تغطية الخلفية بلون بعد المسح :

1- انقر على الممحاة نقرا مزدوجا أو أذهب إلى قائمة Options ثم اختر الأمر Set Eraser Color





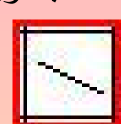
2- سيظهر صندوق الحوار التالي ، انتق اللون الذي تريد ثم انقر زر موافق.



- امسح الجزء الذي تريد ستلاحظ ظهور اللون المختار في المكان الممسوح.



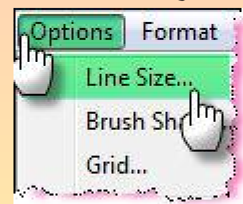
4- إذا نقرت على الزرEraser screen سيتم تغطية البطاقة بأكملها باللون المختار.

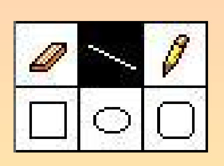



أداة خط :تستعمل في رسم خطوط بأحجام مختلفة.

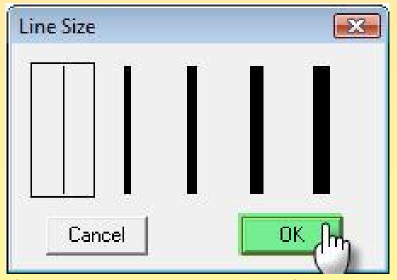
تغير حجم الخط :

1- انقر على أداة خط في القائمة المنسدلة أدواتTools نقرا مزدوجا أو اذهب إلى قائمةOptions واختر الأمرLine Size

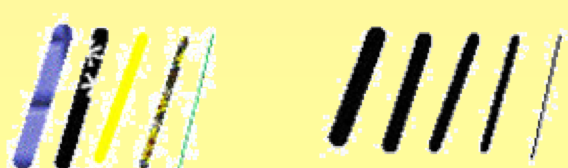




2- سيظهر صندوق حوار حجم الخط ، انتق حجم الخط الذي تريد وانقر على زر موافق.



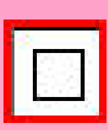
3- جرب رسم خطوط بأحجام مختلفة و غير ألوانها من لوحة الألوان.





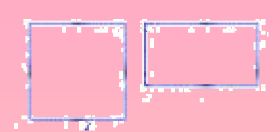


قلم رصاص : يستخدم في رسم أشكال مختلفة ويمكن تغير الألوان من لوحة الألوان ويمكن تكبير الشكل المرسوم بالنقر المزدوج على أداة قلم الرصاص وهذا يفيد في حالة الرغبة في سد الفجوات الصغيرة التي لا ترى إلا عند التكبير.



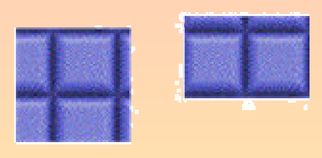


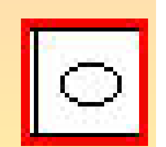
رسم مستطيل أو مربع : في حالة الرغبة في رسم مربع انقر على شكل المستطيل ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Shift في لوحة المفاتيح.



مستطيل أو مربع بتعبئة :

- انقر على أداة المستطيل في قائمة الأدوات Tools نقراً مزدوجاً ستلاحظ تغير لون الأداة إلى اللون الرمادي وهذا يعني تغير حالة الشكل من شكل بدون تعبئة إلى شكل بتعبئة.
- اختر لون التعبئة من قائمة الألوان Colors
- اسحب الشكل إلى المكان الذي تريد.

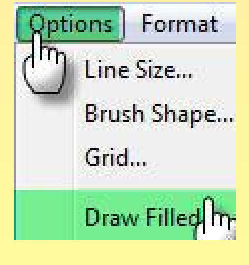




رسم شكل دائري أو بيضاوي في حالة الرغبة في رسم شكل دائري انقر أيقونة الشكل من لوحة الأدوات ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Shift في لوحة المفاتيح.

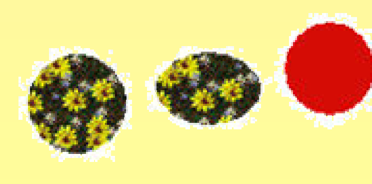
م شكل دائري أو بيضاوي بتعبئة :

غير وضعية من شكل بدون تعبئة إلى شكل بتعبئة وذلك بالنقر المزدوج على أيقونة الشكل حتى تتحول إلى اللون الرمادي أو ذهب إلى قائمة Options واختر الأمر Draw Filled .

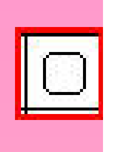


اختر لون الشكل من لوحة الألوان.

اسحب الشكل في المكان الذي تريد



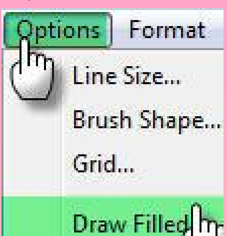


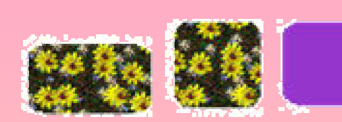


رسم مستطيل دائري الزوايا ومربع دائري الزوايا عند الرغبة في رسم مربع دائري الزوايا انقر على أيقونة الشكل في قائمة أدوات واسحب الشكل مع ضغط على مفتاح Shift في لوحة المفاتيح.

رسم مستطيل أو مربع دائري الزوايا بتعبئة :

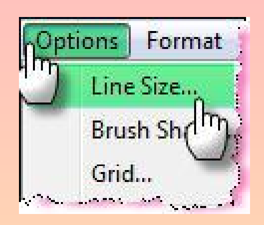
- انقر نقراً مزدوجاً على أيقونة الشكل ، سيتغير لون الأيقونة إلى اللون الرمادي أو
- اذهب إلى قائمة Options و اختر الأمر Draw Filled
- اختر اللون أو نمط المزخرف من لوحات الألوان
- اسحب الشكل إلى المكان الذي تريد.



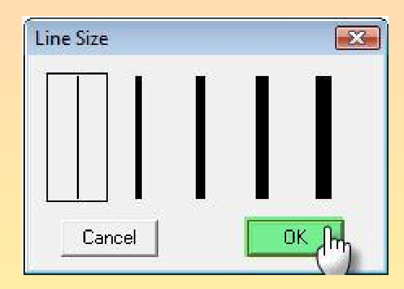


تغير حجم حدود المستطيل أو المربع أو دائرة أو شكل بيضاوي :

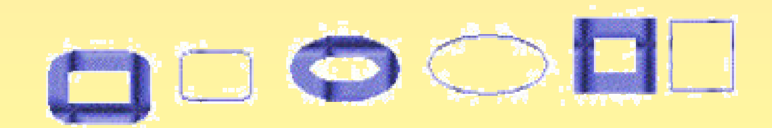
- انقر على قائمة خيارات Options واختر الأمر Line Size



- سيظهر صندوق حوار حجم الخط ، انتق حجم الخط الذي تريد وانقر على زر موافق.



- اسحب الأشكال بأحجام مختلفة

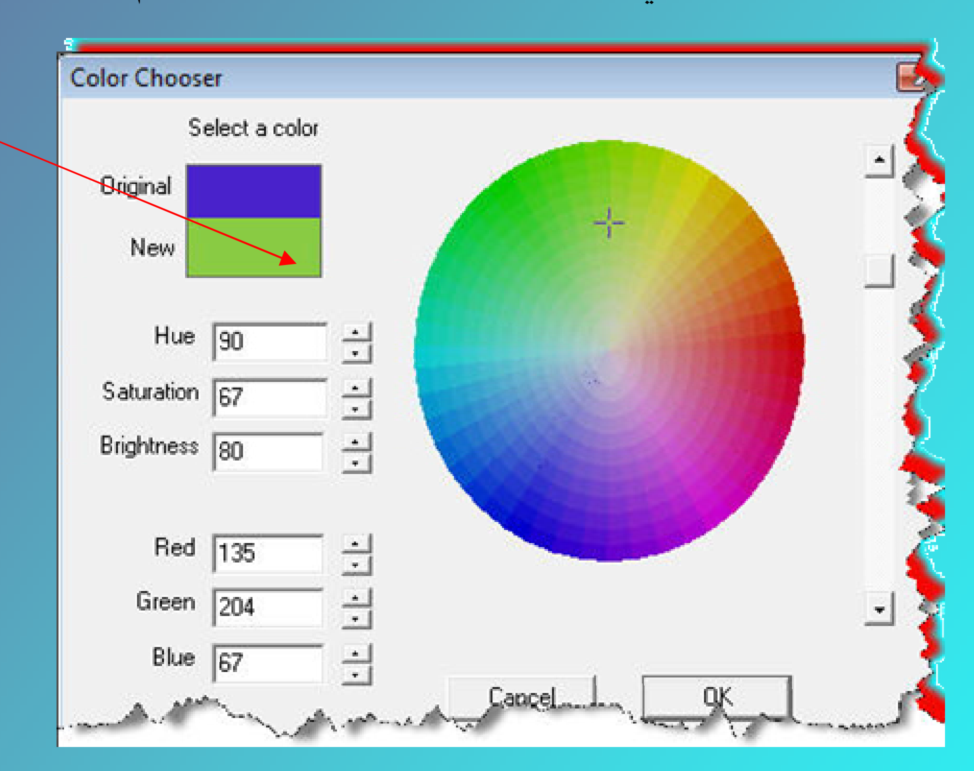


تغير لون أدوات الرسم :

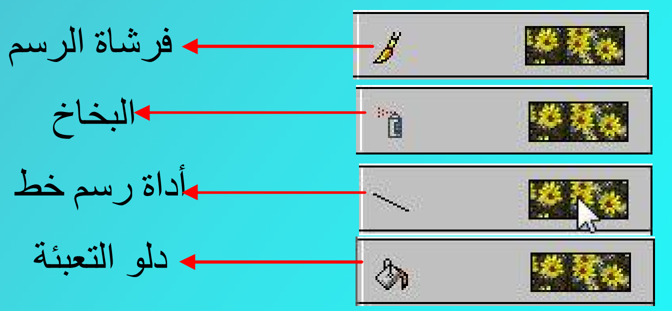
- انقر على القائمة المنسدلة Colors وانتق اللون الذي تريد.

- عند الرغبة في استبدال لون في لوحة الألوان،أنقر على اللون نقرا مزدوجا سيظهر صندوق الحوار التالي ،انتق اللون الجديد من دائرة الألون ثم انقر موافق



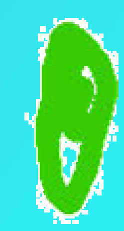


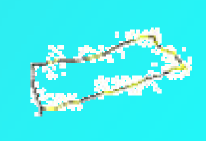
- لاحظ عند تغير أداة الرسم في لوحة الأدوات ، تظهر الأداة المختارة كما يظهر في الصور التالية:



- استخدم أدوات الرسم المناسبة وارسم ما تريد وبإمكانك استخدام لون أو نمط مزخرف.



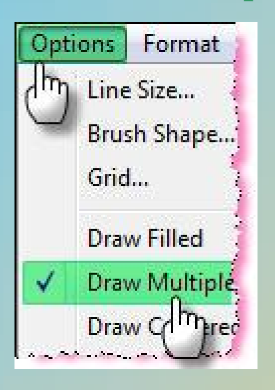




الرسم المضاعف Draw multiple

يستخدم هذا التأثير حتى يبدو الشكل وكأنه مضاعف مما يعطي الشكل تأثيرات بصرية رائعة.

1- انقر على قائمة Options واختر الأمر Draw multiple



2- اختر لونا أو نمطاً مزخرفاً من قائمة الألوان

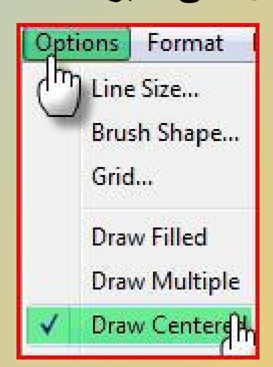
3- اسحب أي شكل تريد مستطيل أو خط أو دائرة أو مستطيل دائري الزوايا حتى تشكل منه رسم مضاعف.



الرسم من المركز Draw Centered

يستخدم في رسم أشكال أو خطوط من المركز بدلا من الزوايا.

1- انقر على القائمة المنسدلة Options واختر الأمر **Draw Centered** لاحظ ظهور علامة صح على الأمر للدلالة بأن التأثير يعمل ولإلغاء مفعوله انقر مرة أخرى على تأثير.



2- اختر لوناً أو نمطاً مزخرفاً من لوحة الألوان

3- اسحب أي شكل تريد مستطيل أو خط أو دائرة أو مستطيل دائري الزوايا ستلاحظ عند سحب الشكل أنه يبدأ من المركز.

أداة كتابة نص في أي مكان في الخلفية ، لا تدعم هذه الأداة للآسف النص العربي.

كتابة نص باستخدام الأداة

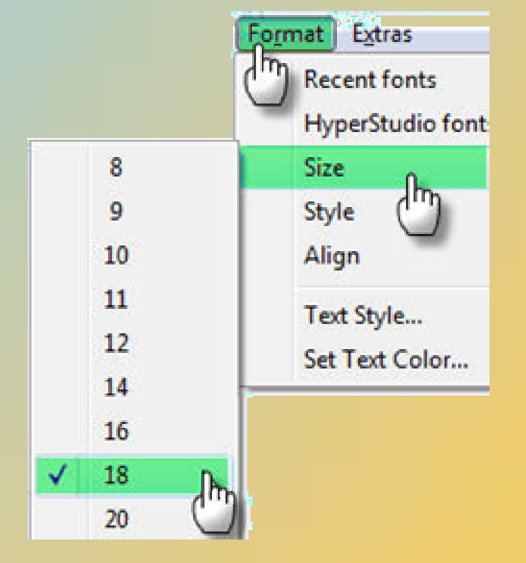
1- انقر على القائمة المنسدلة أدوات Tools ثم اختر أداة الكتابة
2- انقر في أي مكان على الخلفية واكتب النص الذي تريد

Welcome to java

3- اختر لون النص من القائمة المنسدلة الألوان Colors

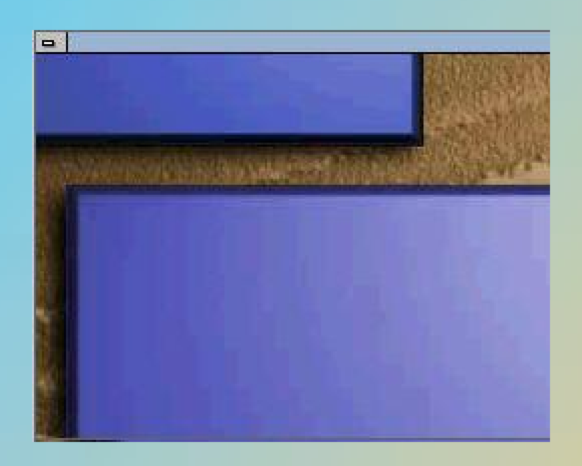


4- اختر حجم النص من القائمة المنسدلة تنسيق Format ثم انقر على الأمر Size



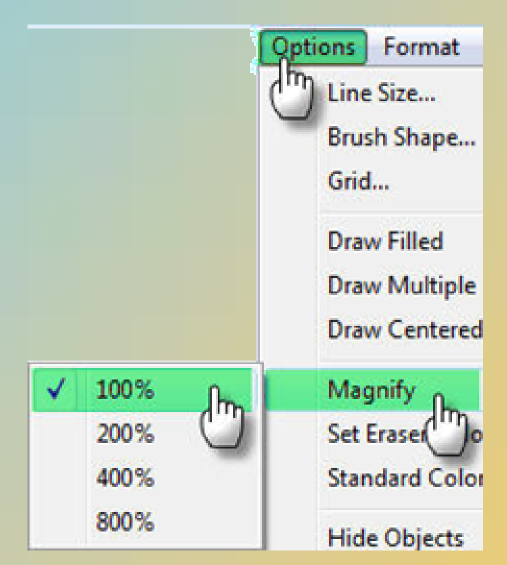
عدسة مكبرة : تستخدم في تكبير منطقة معينة من الخلفية بالنقر عليها ثم النقر على المنطقة المراد تكبيرها عند الرغبة في العودة إلى الوضع الطبيعي انقر على مفتاح Esc في لوحة في لوحة المفاتيح .

كذلك يمكنك العودة إلى الوضع الطبيعي بالنقر داخل النافذة التالية :



ويمكن التكبير أيضاً بأتباع الخطوات التالية :

1- انقر على القائمة المنسدلة**Options**واختر الأمر تكبير **Magnify**

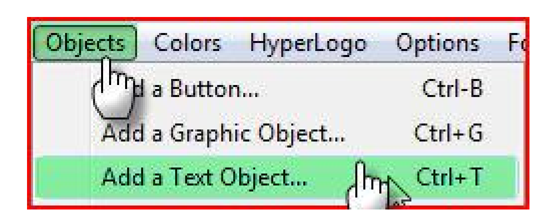


2- حدد مستوى التكبير الذي تريد من بين المستويات الثلاثة.

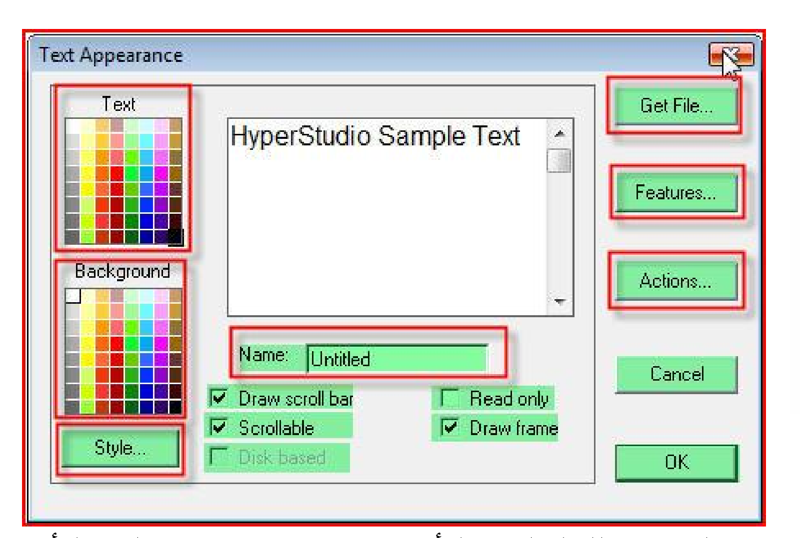


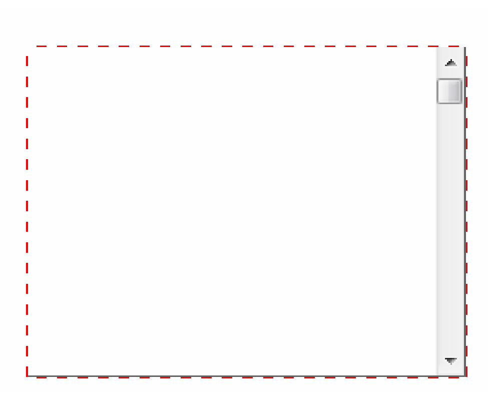
1- تحرير نص :

1- أنقر على قائمةObjectsواختر الأمر Add a Text Objects

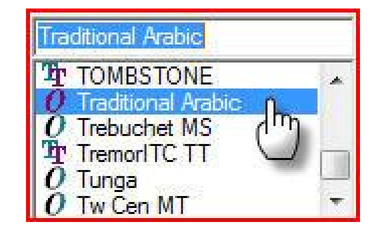


2- يظهر مربع النص التالي يحاط بإطار أحمر متقطع للدلالة بأنه فعال ، انقر عليه نقراً مزدوجاً أو انقر في الخارج ، سيظهر مربع حوار مظهر النص:

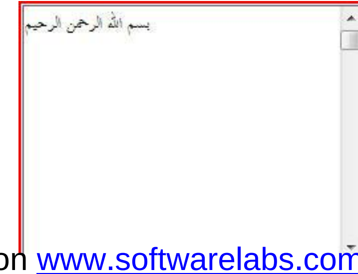




3- البرنامج لا يدعم اللغة العربية بشكل تلقائي ، لتمكين اللغة العربية أنقرStyle واختر من القائمة أدناه أحد الخيارات التي تدعم العربية كما موضح في الصورة ثم انقر موافق على مربع مظهر النص.



4- يظهر مؤشر الكتابة للدلالة أن مربع النص جاهز للكتابة ، اكتب النص الذي تريد كما هو موضح في الصور :

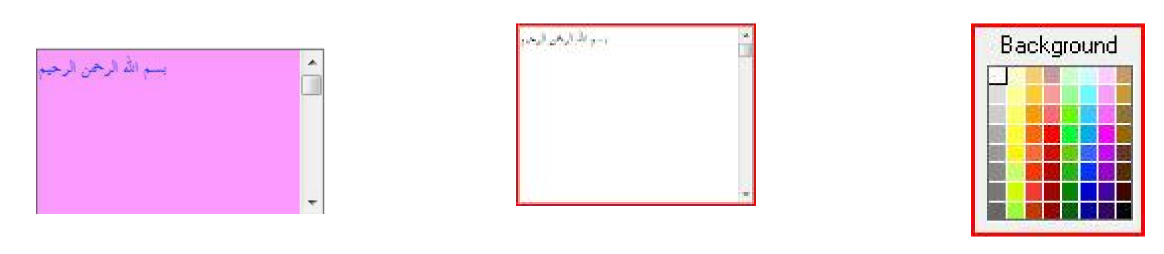


5- للتعديل في مظهر النص ، انقر على القائمة المنسدلةTools و انتق المؤشر سهم الذي يمثل وضع التصميم ، لاحظ عندما يلمس المؤشر مربع النص يتغير إلى شكل سهم رباعي الاتجاهات انقر على جسم مربع النص نقرا مزدوجاً سوف يظهر مربع حوار مظهر النص :

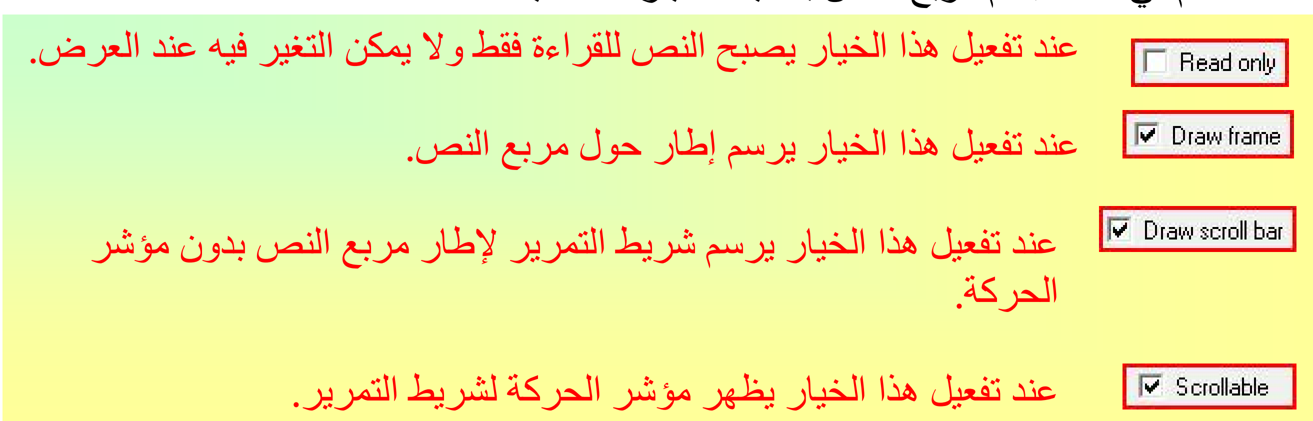
1-انتق لون النص من الشكل التالي :



2- انتق لون الخلفية الذي تريد من الشكل التالي :



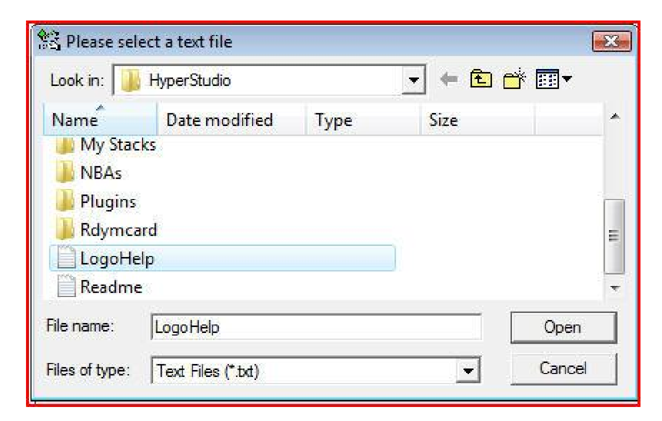
3- التحكم في شكل جسم مربع النص بتفعيل الخيارات التالية :



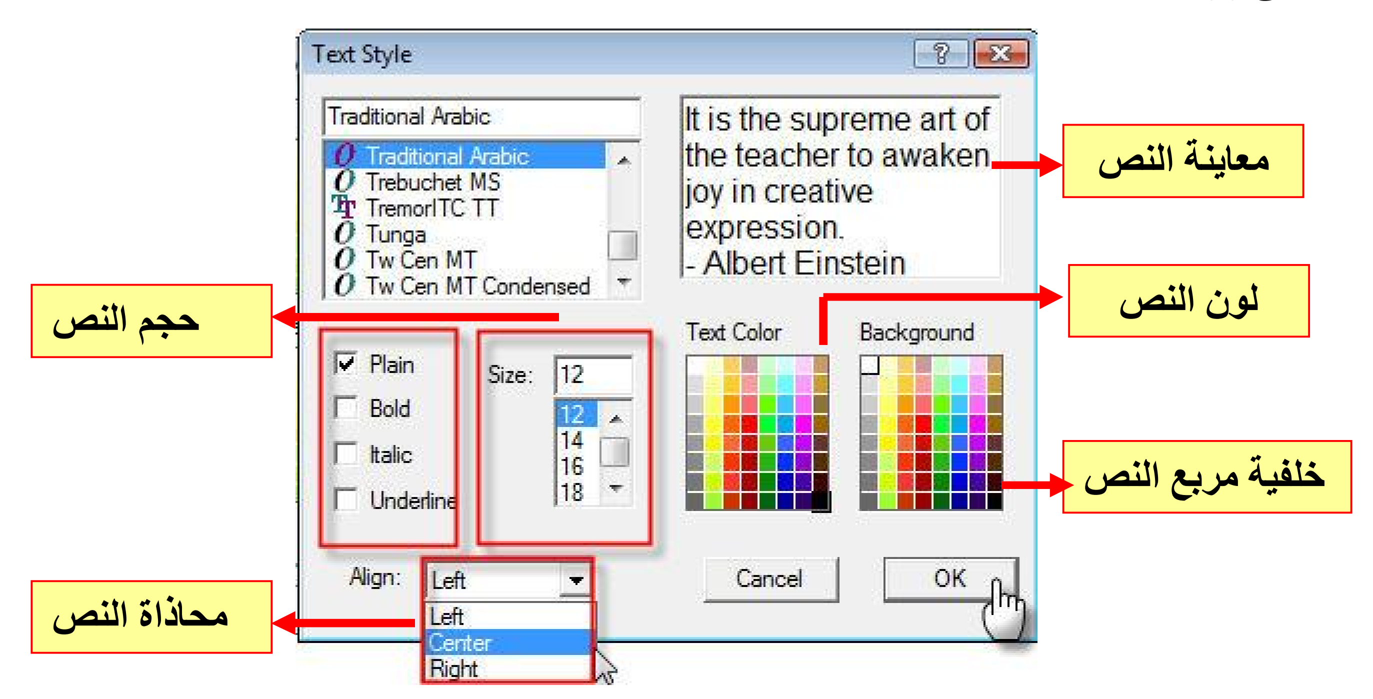
4- استيراد نص من ملف :

1- انقر على استيراد من ملف Get File...

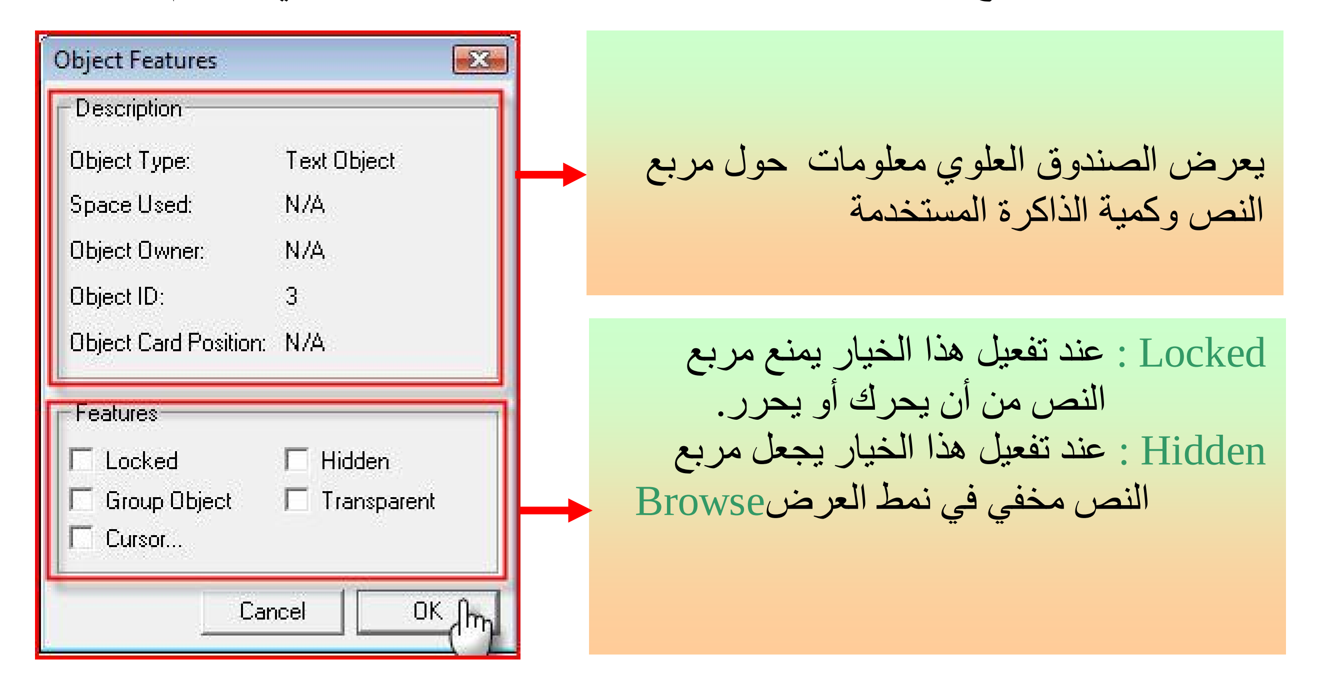
2- يظهر صندوق حوار يطلب منك تحديد مكان ملف النص ،حدد الملف ثم انقر على الزر فتح.



5- لتنسيق النص أنقر Style سوف يظهر لك مربع حوار نمط النص ، حدد التنسيقات التي تريد ثم انقر على زر موافق.



6- انقر من صندوق مربع النص على الأيقونة Features و فعل الخيارات التي تريد ثم انقر موافق



:Group Object

Transparent : يجعل مربع النص شفافاً بحيث تظهر خلفية البطاقة.



مربع نص غير شفاف



مربع نص شفاف

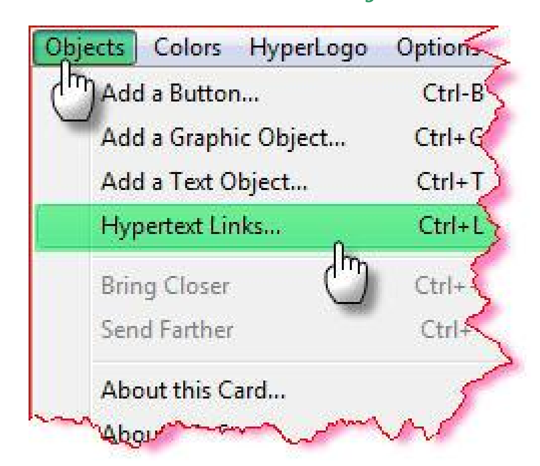
Cursor: عند تفعيل هذا الخيار تظهر مجموعة من مؤشرات الفأرة ، انتق المؤشر الذي تريد من صندوق حوار المؤشرات، ثم انقر موافق.



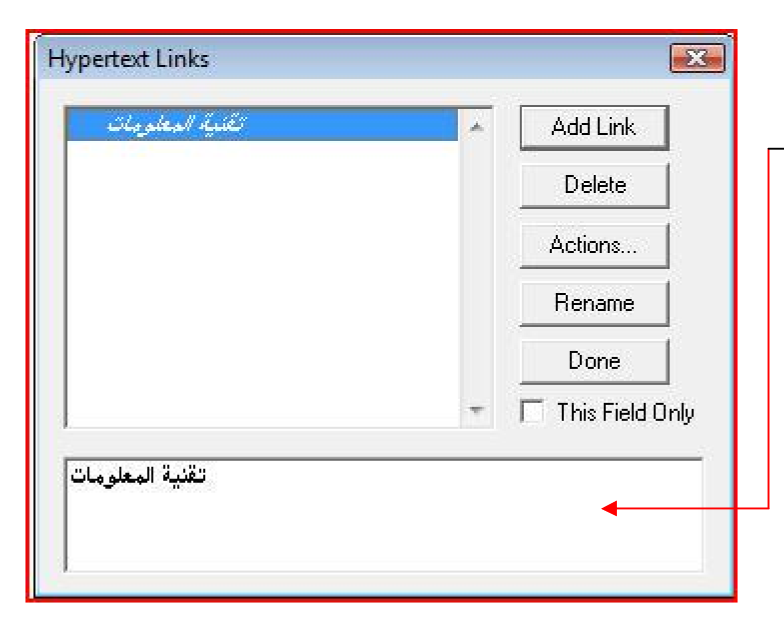
لاحظ عندما يكون عملك في وضع التصفح وتضع المؤشر فوق مربع النص سيأخذ المؤشر الشكل الذي اخترته.

الارتباط التشعبي :

1- أنقر على قائمةObjectsواختر الأمر Hypertext Links



2- سوف يظهر صندوق حوار الارتباط التشعبيHypertext Links كما هو ظاهر في الصورة :



3- أكتب في هذا الحقل النص المراد عمل ارتباط تشعبي له.

4- انقر على أيقونةAdd Link لإضافة ارتباط تشعبي للنص ،ستلاحظ ظهور النص في الحقل العلوي مظلل باللون الأزرق.

5- أنقر على أيقونةDeleteلحذف الارتباط التشعبي.

6- انقر على أيقونةActions ثم حدد البطاقة التي تريد الانتقال إليها والتأثيرات الأخرى.

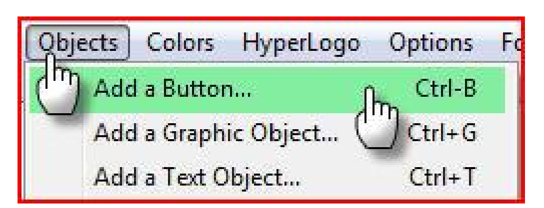
7- انقر على أيقونة Rename لإعادة تسمية نص الارتباط التشعبي.

8- انقر على تطبيقDoneلتفعيل الارتباط التشعبي.

التعامل مع الأزرار في برنامج الهيبرستوديو

تحرير زر وتنسيقه :

1- أنقر على قائمة Objects واختر الأمر إضافة زر Add a Button كما هو في الصورة :



2- تظهر لنا شاشة مظهر الزر Button Appearance كما هو ظاهر في الصورة :

1 انتق لون اسم الزر

2 انتق لون خلفية الزر

3 انتق شكل الزر

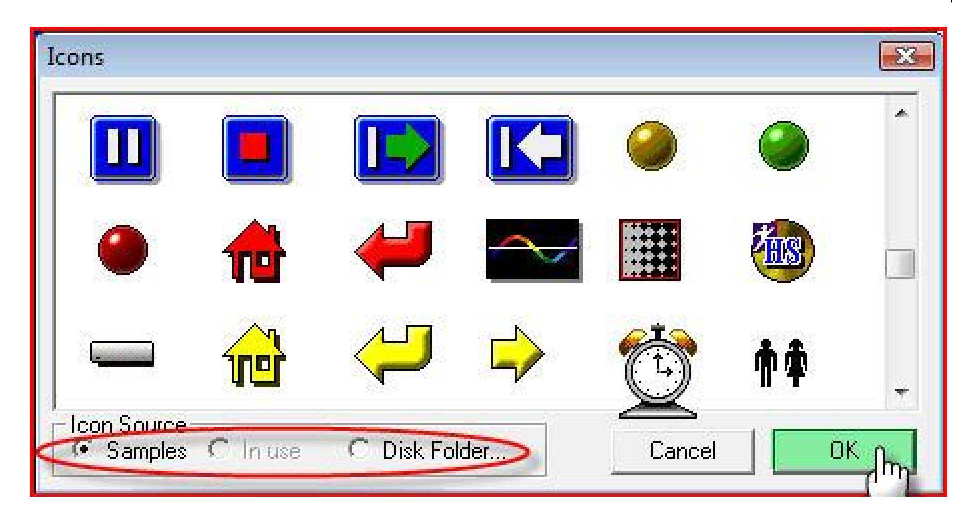
4 اظهار اسم الزر على الزر.

5 إظهار شكل أيقونة على الزر.

6 حدد موقع الزر على البطاقة.

7 اكتب في هذه الخانة اسم الزر ،لا تنس البرنامج لا يدعم اللغة العربية بالشكل المباشر لتفعيلها انقر Format ومن Style اختر اللغة العربية

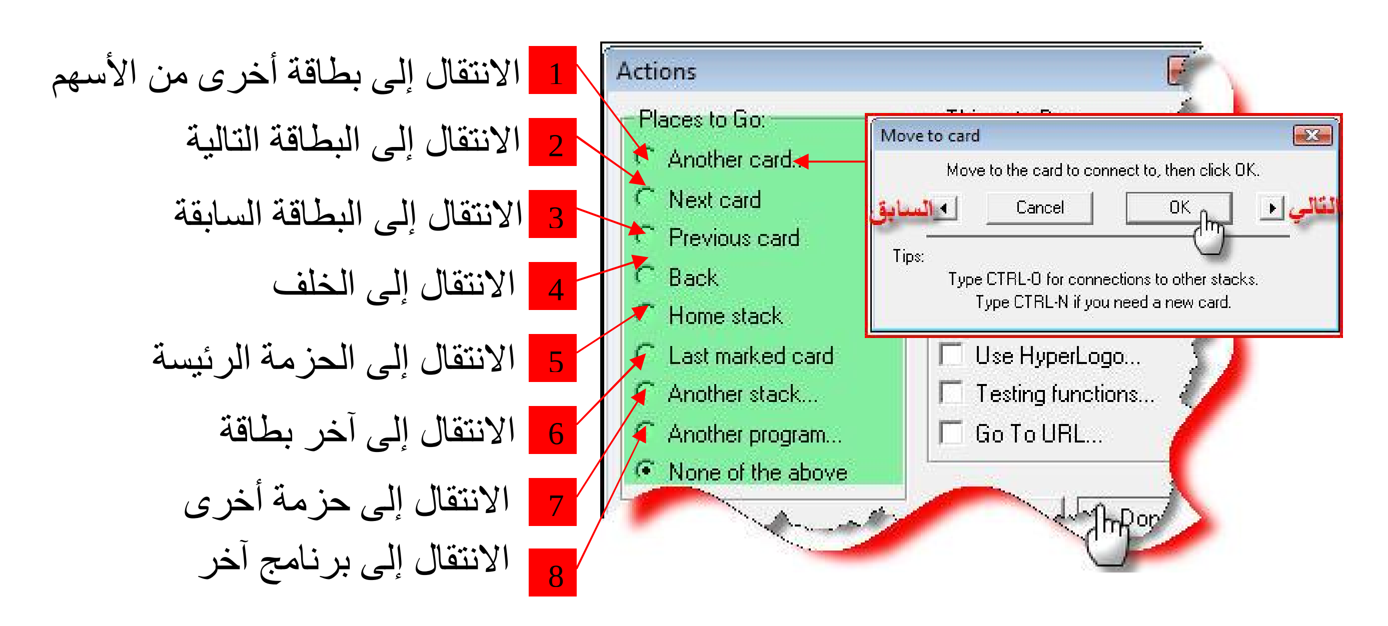
3- لإضافة أيقونة إلى الزر انقرIcons ، ويظهر صندوق حوار الأيقونات ، حدد مصدر الأيقونات ثم أنقر على زر موافق.



4- بعد الانتهاء ، انقر في صندوق حوارButton Appearanceعلى زر موافق OK
يظهر الزر كما في الشكل :

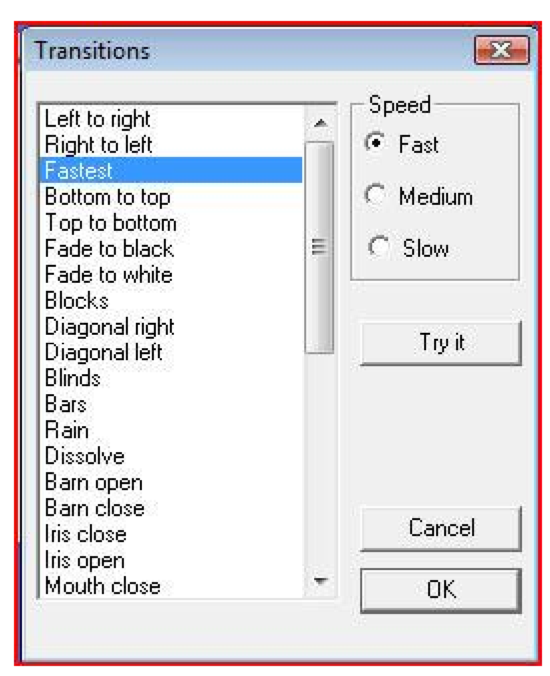


5- انقر نقرة واحدة على الزر أو خارجه ، يظهر صندوق حوارActionsحدد المكان الذي تريد الانتقال إليه ثم انقر على زرDone



التأثيرات الانتقالية Transitions

بعد تحديد البطاقة التي سوف تنقل إليها ، سوف يظهر لك صندوق حوار**Transitions** يحتوي على مجموعة كبيرة من التأثيرات الانتقالية ،انتق التأثير الانتقالي الذي تريد ومن خيارات Speed حدد سرعة الانتقال :سريع Fast أو متوسطMedium أو بطيء Slow ثم جرب التأثير الانتقالي من أيقونةTry itولتطبيقه انقر على موافق OK



الأحداثActions الخاصة بالنصوص والأزرار :

أنقر على أيقونةActionsفي مربع حوار مظهر النص أو الزر و حدد الحدث الذي تريد وكذلك المكان الذي تريد الانتقال إليه عند النقر على النص أو الزر.
دعونا نستعرض الأحداث واحد تلو الآخر حتى نتعرف عليها :

التعامل مع الأصوات :

1- الحدثPlay a sound: فعل هذا الخيار من قائمة الأشياء التي تريد أن تفعلها.



سيظهر لك صندوق حوار الأصوات الرقمية ، حدد الصوت الذي تريد وانقر موافق

عند تفعيل خيارSamplesتظهر مجموعة من نماذج الأصوات الموجودة أصلاً في البرنامج ، حدد الصوت الذي تريد. عند الرغبة في استيراد صوت خارجي انقرDisk Library

جرب تشغيل الصوت من الزرPLAYوعند الرغبة في إيقاف الصوت انقر الزرSTOP ولمسح الصوت استخدم الزرERASE

عند الرغبة في تسجيل الصوت انقر على أيقونة الميكرفونRECORD

حدد مكان تخزين الصوت ويوفر لك خيارين:
في الحزمة أم في ملف خارجي

إضاءة

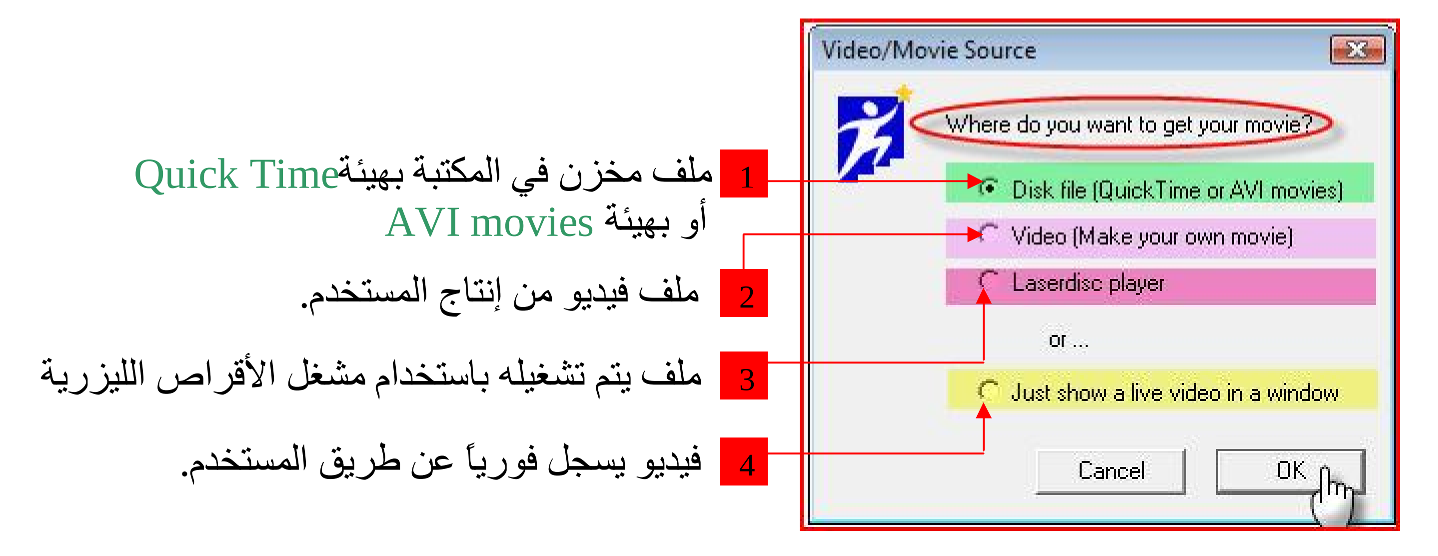
هيئة wav :

تعتبر من أقدم الهيئات الصوتية وحجمها صغير بالمقارنة بالصيغ الأخرى ولا يدعم برنامج الهيبرستوديو إلا هذه الصيغة.

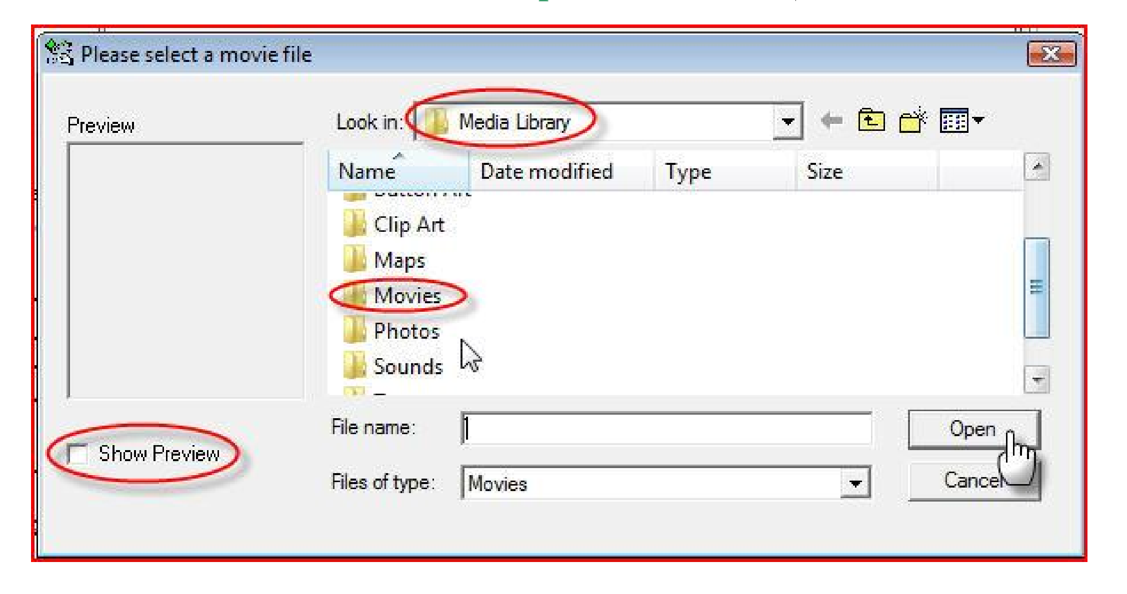
التعامل مع الأفلام و الفيديو :

2- الحدث Play a movie or video: فعل هذا الحدث من صندوق حوار Actions

3- يظهر لك صندوق حوار Video/Movie Source يطلب منك تحديد مصدر مقطع الفيديو أو الفلم فعل أحد الخيارات التالية ثم انقر على زر موافق



4- حدد ملف الفيديو أو الفلم من صندوق حوار Please Select a movie file و لمعاينة الفيديو فعل الخيار Show Preview ثم انقر على زر Open

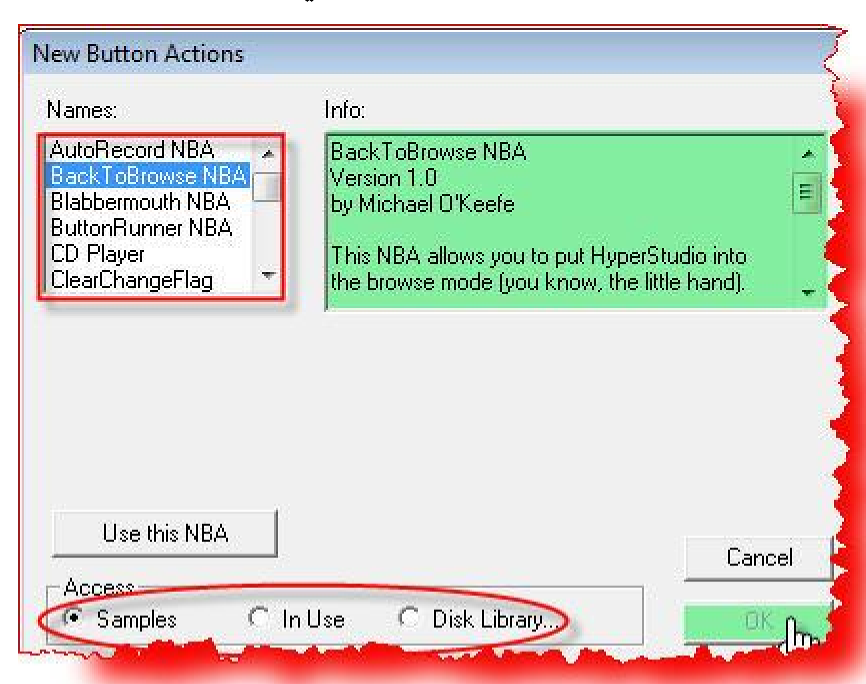


5- يظهر مقطع الفيديو فوق مربع النص ومحاط بخطوط متقطعة للدلالة بأنه فعال أنقر فوقه أو خارج مقطع الفيديو نقرة واحدة يظهر صندوق حوار خصائص الفلمMoviesحدد الخصائص التي تريد ثم انقر على زر موافق



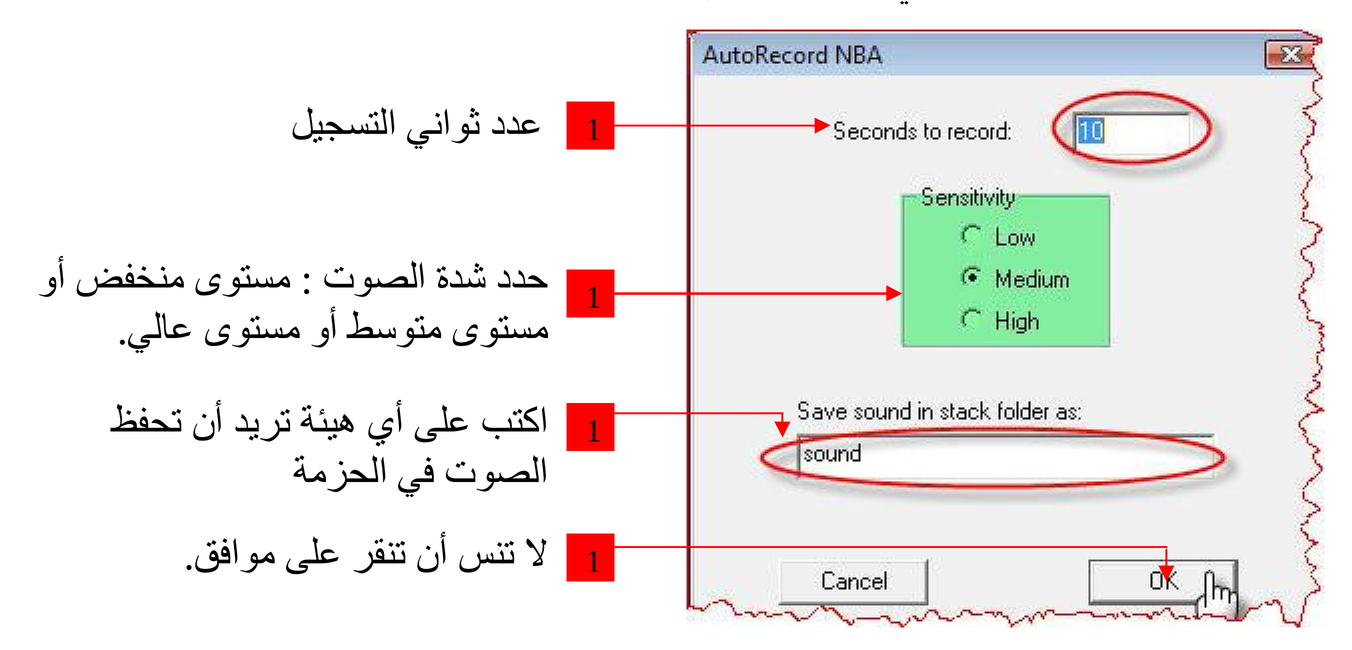
التعامل مع أحداث الأزرار سوى أكانت أزرار أم أجسام نصوص :

3- الحدث New Button Actions: في صندوق حوار مظهر النص أو الزر أنقر على Actions سوف يظهر صندوق حوار هذا الحدث كما هو ظاهر في الصورة :



2- فعل الخيار الذي ستجلب منه الأحداث ويوفر برنامج الهيبرستوديو أحداث جاهزة بتفعيل الخيار Samples في قائمة Access ومن قائمة Names انقر نقراً مزدوجاً على الحدث الذي تريد وسوف نستعرض جميع الأحداث ووظيفة كل منها :

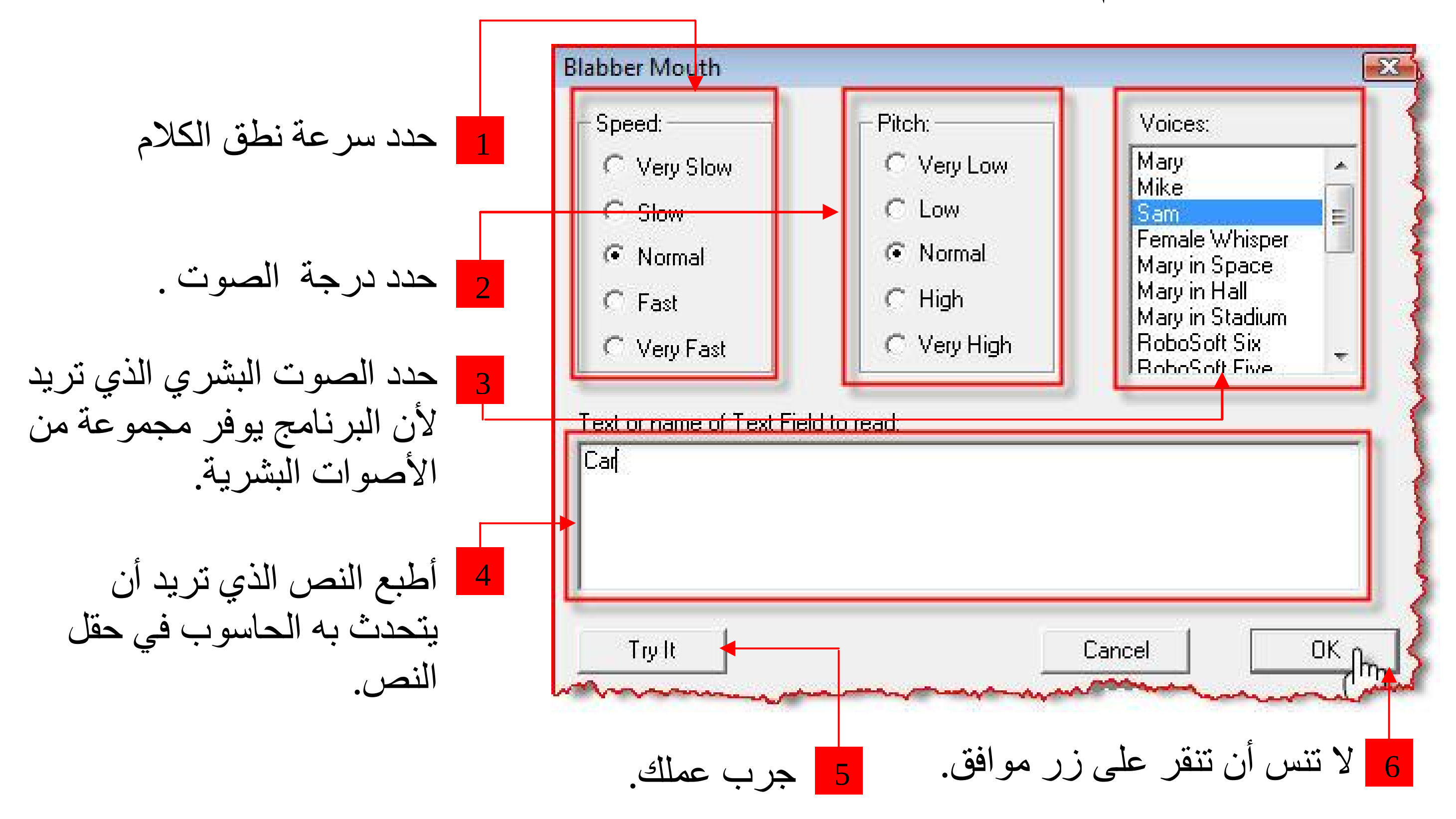
1- بالنقر المزدوج على الحدث AutoRecord NBA كما يظهر في صندوق الحوار التالي ووظيفة هذا الحدث التسجيل التلقائي عند النقر على الزر



ركب ميكرفون إلى حاسوبك و استمتع بتسجيل الصوت بالنقر على زر التسجيل.

2- بالنقر المزدوج على الحدث **Back To Browse NBA** و **النقر على موافق في صندوق حوار** هذا الحدث فإن العرض يبقى في وضع العرض عند النقر على هذا الزر.

3- بالنقر المزدوج على الحدث **Blabbermouth NBA** ، **ويظهر صندوق الحوار التالي ووظيفة** هذا الحدث نطق الكلام المكتوب عند النقر على الزر.



4- الحدث **ButtonRunner NAB** : **حتى تفهم فائدة هذا الحدث اتبع الآتي :**

1- أدرج بطاقتين أو أكثر و غير خلفية كلا منهما.

2- أدرج في البطاقة الأولى زر ينقلك للبطاقة الثانية وسميه (التالي)



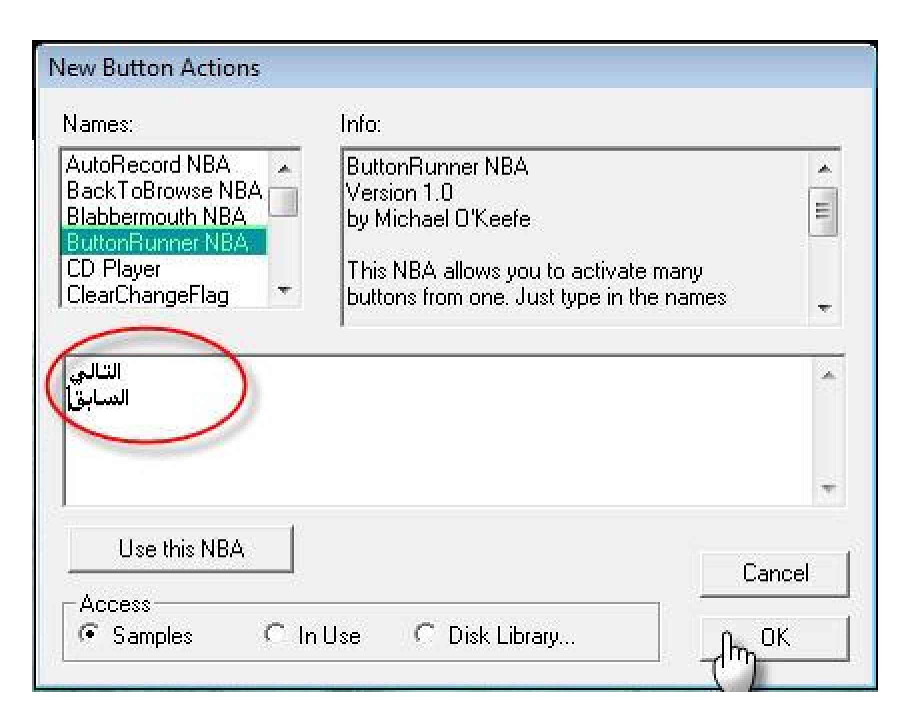
3- أدرج في البطاقة الثانية زر ينقلك للبطاقة الأولى وسميه (السابق)



4- أدرج في أي بطاقة زر وظيفته يقوم بعمل الزرين (التالي والسابق) في آن واحد وسميه أي اسم تريد وانقر عليه نقرة واحدة ،فيظهر صندوق حوار Actions فعل الخيار New Button Actions



5- الآن بالنقر المزدوج على الحدث ButtonRunner NAB يظهر مربع نص المتغيرات أطبع أسماء الأزرار في الحزمة (التالي والسابق) ولا تنس طباعة اسم كل زر في سطر ثم أنقر على زر موافق.



6- جرب عمل الزر ستلاحظ يقوم بوظيفتين ينقلك إلى البطاقة التالية والبطاقة السابقة.

5- الحدث **CDPlay : وحتى تفهم وظيفة هذا الحدث اتبع الآتي :**

1- ضع في مشغل الأقراص المدمجة قرص صوتي.

2- أدرج في بطاقة زر وسميه كما تريد وانقر عليه نقرة واحدة ومن صندوق حوار Actions فعل الخيار New Button Actions

3- انقر نقراً مزدوجاً على الحدث **CDPlay** يظهر صندوق حوار إعداد مشغل القرص المدمج
حدد منه الإعدادات التي تريد ثم انقر على زر موافق وفي صندوق Actions أنقر على الزر Done

CD Player Setup
Track 03
Time 16:46:12
Start 11:56:54
Set Start
Position in Track
Audio Channels
Left Right
End 18:44:12
Set End
Options
Try It
Pause Eject
Cancel
OK

5 مدة مسار الصوت.

4 حدد وقت بداية الأسطوانة.

4 حدد وقت نهاية الأسطوانة.

4 حدد خيارات مشغل القرص المدمج مثل تحديد رقم أمسار و آخر مسار تريد أن يشتغل وغيرها من الخيارات الأخرى.

5 جرب سماع الأسطوانة.

1 حدد رقم المسار الذي تريد تشغيله

2 حرك المؤشر إلى الموضع الذي تريد في المسار.

3 زر التشغيل والإيقاف

4 خروج الأسطوانة المدمجة من المشغل

5 حدد القناة التي تريد اليمنى أم اليسرى

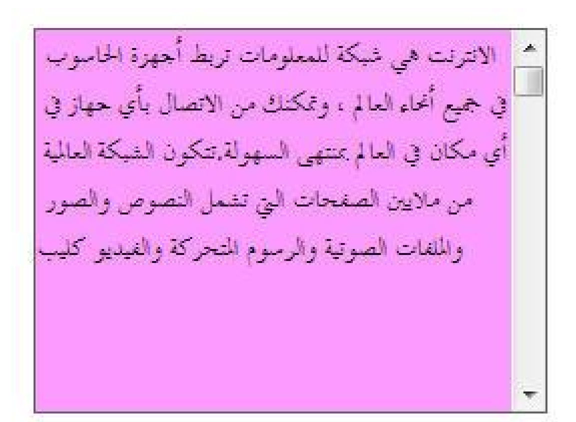
4- الآن استمتع بسماع اسطوانتك بالنقر على الزر.



4- الحدث HideShow2 NBA :وظيفته إخفاء وإظهار صورة أو جسم نص و لكي تفهم آلية عمل هذا الحدث اتبع الآتي :

1- أدرج مربع النص و اكتب فيه ما تريد أو أدرج صورة





2- أدرج زر وسميه أي اسم ومن التبويب Actions فعل الخيار New Button Actions انقر نقرا مزدوجاً على الحدث HideShow2 NBA سيظهر صندوق الحوار التالي:



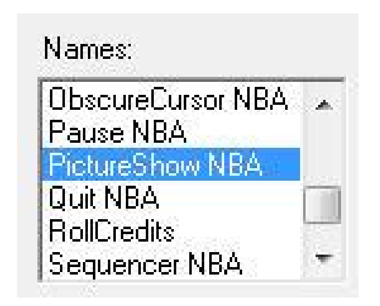
6 لا تنس ، أن تنقر على موافق.

7- في صندوق حوار Actions انقر على تطبيق Done ثم جرب عملك.

4- الحدث PictureShow NBA: وظيفته تقديم عرض لصور مخزنة في حافظة معينة ولكي تفهم آلية هذا الحدث اتبع الآتي :

1- حرر زر أو مربع نص من قائمة Objets

2- انقر على الزر أو نقرة واحدة خارجه سيفتح صندوق حوار Actions فعل الخيار New Button Actions ثم انقر نقرا مزدوجاً على الحدث PictureShow NBA



3- سيظهر صندوق حوار PictureShow كما في الصورة التالية :



4- حدد خيارات عرض الصورة :

1- عرض الملفات بشكل مستمر.

2- ترك الصورة الأخيرة عند الخروج من العرض.

3- عرض اسم الملف على الصورة.

5- حدد الفترة الزمنية بين عرض الصور.

6- حدد مسار المجلد المخزن فيه الصور

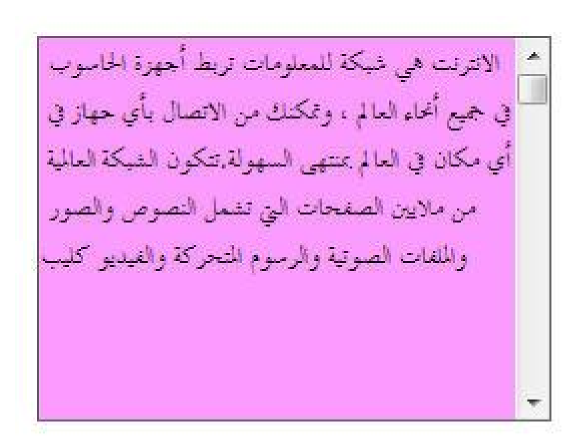
7- لا تنس أن تنقر على موافق OK في صندوق PictureShow وعلى زر تطبيق Done في صندوق Actions

8- جرب عملك و استمتع بمعرض صورك فقط بالنقر على زرك.

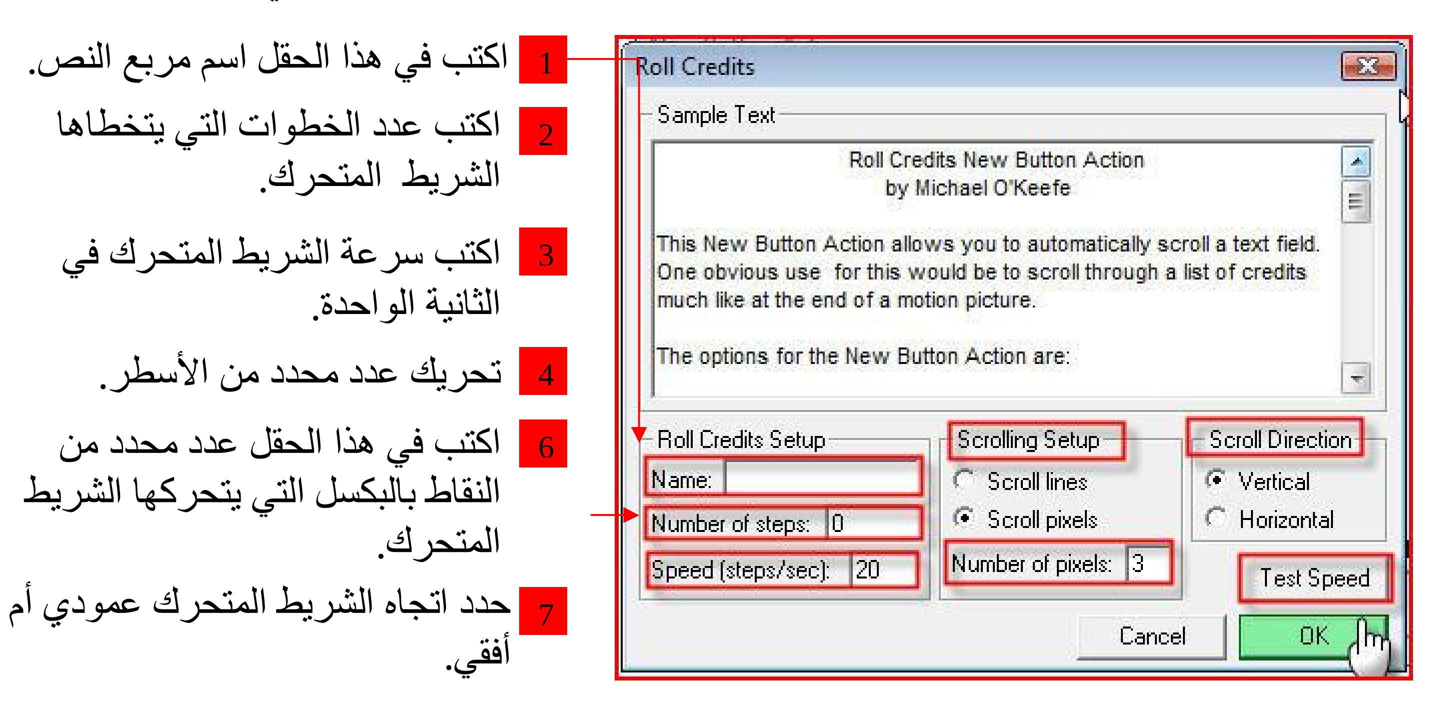


5- الحدث RollCredits NBA :وظيفته تحريك جسم النص بشكل آلي وحتى تفهم آلية عمل هذا الحدث اتبع الآتي :

1- أدرج مربع نص و اكتب فيه ما تريد.

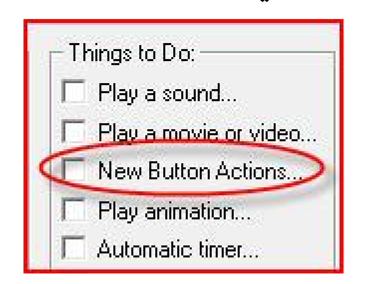


2- أدرج زر وسميه أي اسم ومن التبويبActions فعل الخيار New Button Actions
انقر نقرا مزدوجاً على الحدثRollCredits NBA ويظهر صندوق الحوار التالي :

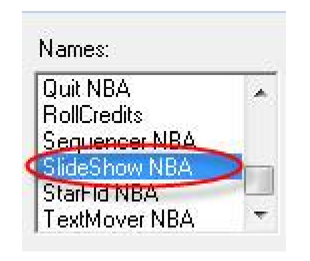


6- الحدث SlideShow NBA : وظيفة هذا الحدث عرض البطاقات في الحزمة والتنقل بينها بشكل تلقائي أو بالنقر على الزر الأيمن للفأرة أو النقر على أي مفتاح في لوحة المفاتيح.
وحتى تفهم آلية عمل هذا الحدث اتبع الآتي :

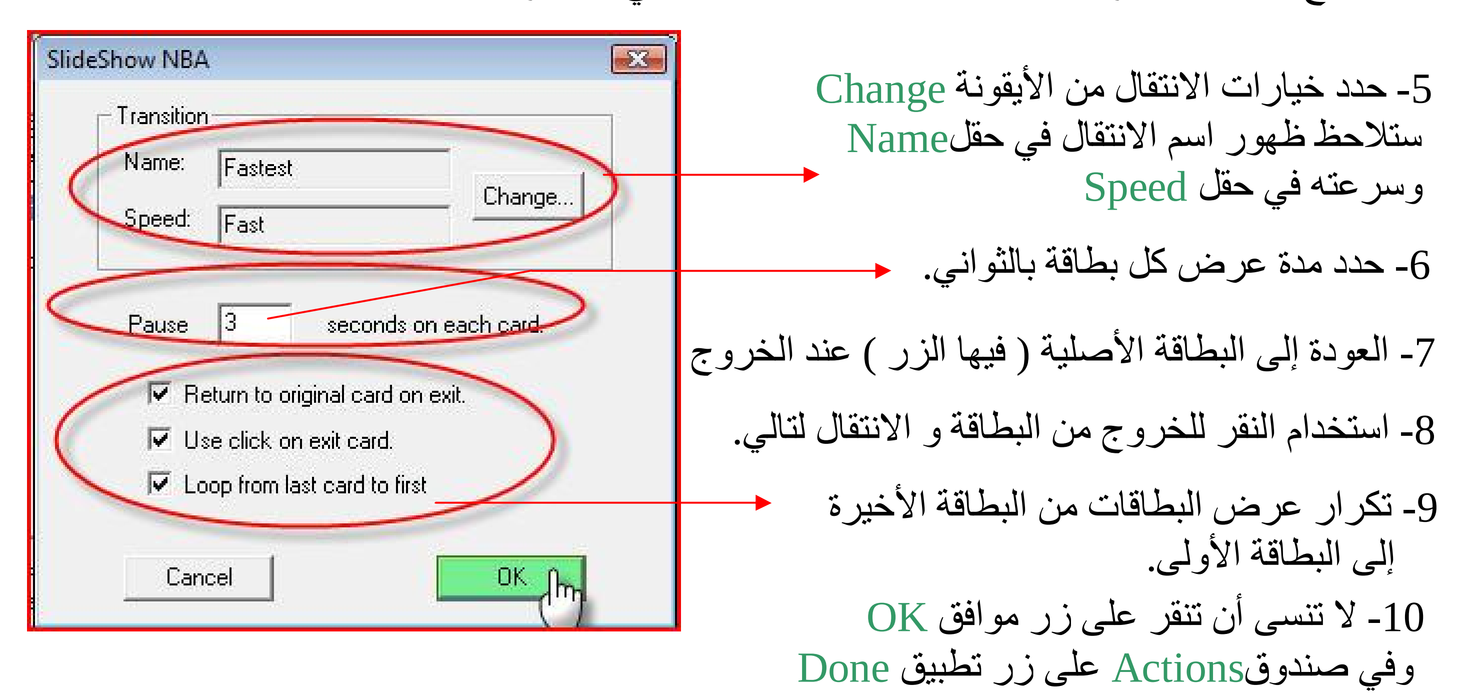
1- حرر زر من قائمة Objets
2-انقر نقراً مزدوجاً على الزر أو أنقر خارجه سيفتح صندوق حوار Actions فعل الخيار New Button Actions كما في الصورة :



3- في صندوق حوار New Button Actions انقر نقراً مزدوجاً على الحدث SlideShow NBA من القائمة Names كما في الصورة :



4- سيفتح صندوق حوار الحدث SlideShow NBA كما في الصورة :



5- حدد خيارات الانتقال من الأيقونة Change ستلاحظ ظهور اسم الانتقال في حقل Name وسرعته في حقل Speed

6- حدد مدة عرض كل بطاقة بالثواني.

7- العودة إلى البطاقة الأصلية (فيها الزر) عند الخروج

8- استخدام النقر للخروج من البطاقة و الانتقال لتالي.

9- تكرار عرض البطاقات من البطاقة الأخيرة إلى البطاقة الأولى.

10- لا تنسى أن تنقر على زر موافق OK وفي صندوق Actions على زر تطبيق Done

7- الحدثMovieController NBA: يسمح هذا الحدث بالتحكم في فلم كوديك تايم Quick Time من خلال أزرار التحكم كزر تشغيل الفلم Play وزر إيقاف الفلم Stop وحتى تفهم آلية عمل هذا الحدث اتبع الآتي :

1- حرر زر من قائمةObjets و سميه Play انقر عليه نقرا مزدوجا أو خارجه سيظهر صندوق حوارActions فعل الخيار Play a move or video ثم حدد فلم من نوع كوديك تايم.



2- حرر زر آخر وسميهStop انقر عليه نقراً مزدوجاً أو خارجه سيظهر صندوق حوار Actions فعل الخيارNew Button Actions انقر نقراً مزدوجاً على الحدثMovieController NBA و اكتب في حقل الأوامر الأمرStop ثم انقر على موافق ولا تنسى أن تنقر على تطبيق في صندوق حوارActions



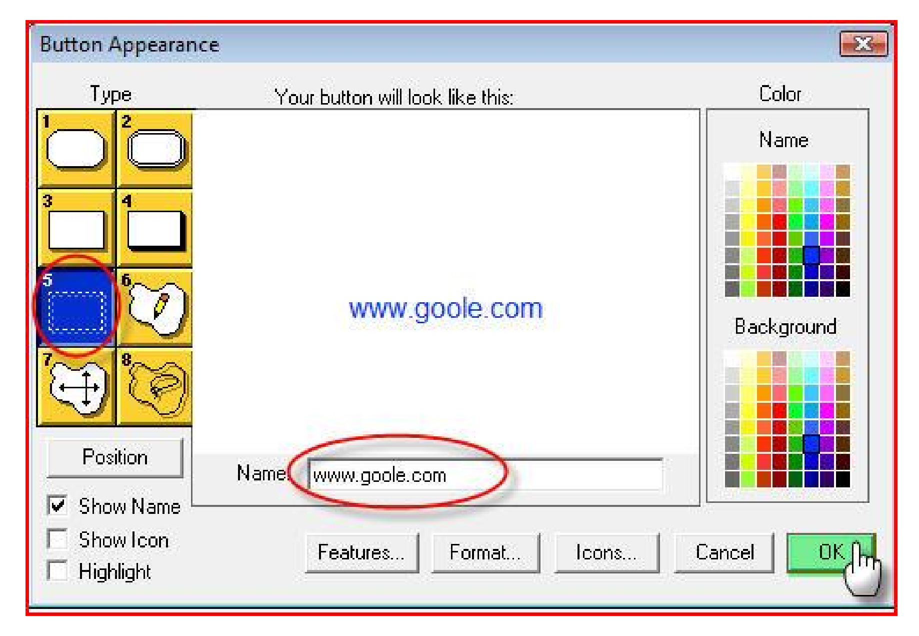
3- وبنفس الطريقة حرر بقية الأزرار (StepForward- StepBack- Reset) واكتب في حقل الأوامر الأمر الخاص بالزر حتى يصبح لديك نفس ما في الصورة التالية :



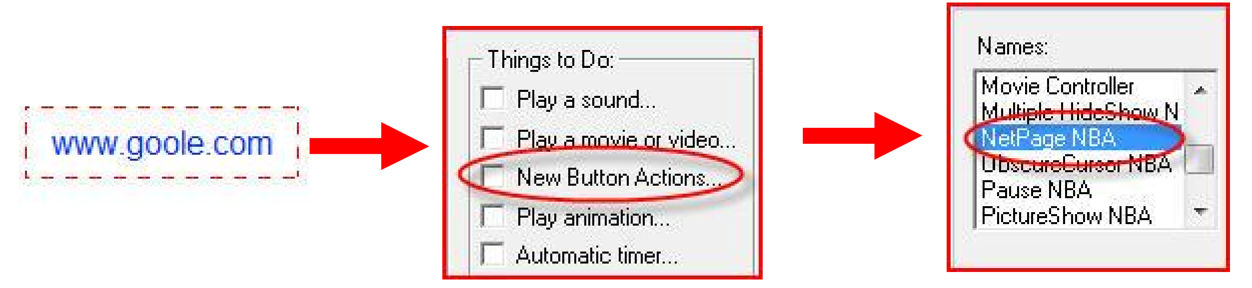
4- جرب عملك واستمتع بمتابعة فلمك.

8- الحدثNetPage NBA :وظيفة هذا الحدث الربط بين بطاقة و موقع على الانترنت عن طريق زر أو نص وحتى تفهم آلية عمل هذا الحدث اتبع الآتي :

1-حرر زر وسميه باسم الموقع الذي تريد أن تربط به وليكن<u>www.goole.com</u>



2- سيظهر الزر محاط بخطوط متقطعة للدلالة بأنه فعال ، انقر عليه نقراً مزدوجاً أو انقر خارجه سيفتح صندوق حوارActions فعل منه خيار New Button Actions ثم انقر نقراً مزدوجاً على الحدثNetPage NBA

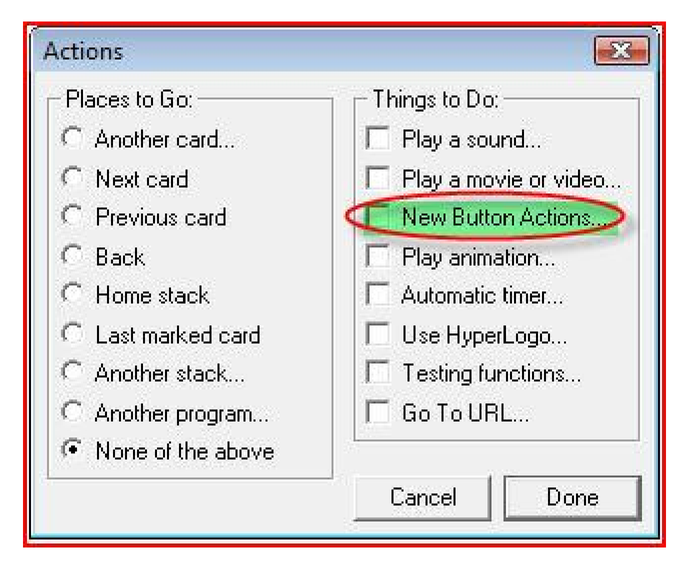


3- في مربع الحوار التالي في الحقلEnter name of URL ادخل اسم الموقع الذي تريد أن ترتبط به ثم انقر على الزر موافق OK

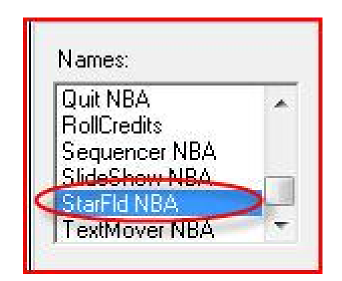


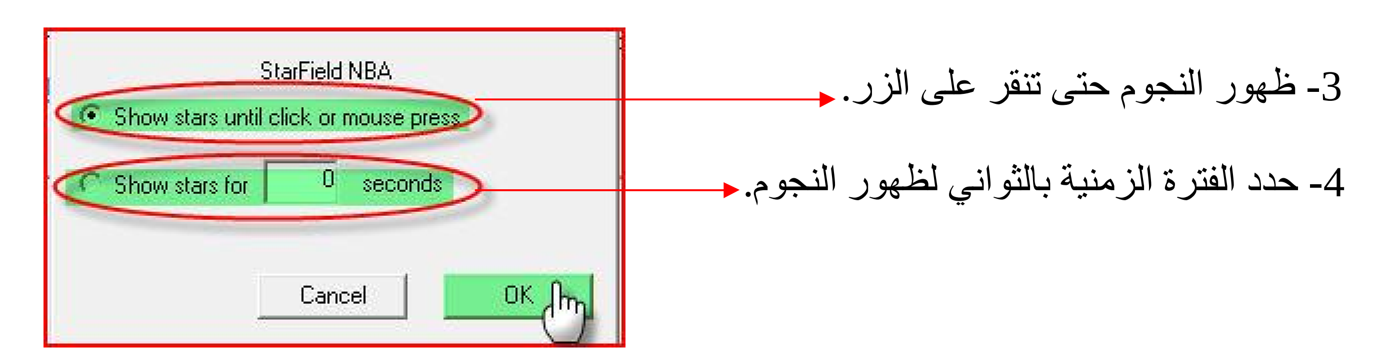
الحدث StarField NBA: وظيفة هذا الحدث يسمح بظهور نجوم على البطاقة عند النقر على الزر أو مربع النص وحتى تفهم آلية عمل هذا الحدث اتبع الآتي :

1- حرر زر أو مربع نص من قائمة Objets ثم انقر عليه نقراً مزدوجاً أو انقر خارجه سيظهر صندوق حوار Actions فعل منه خيار New Button Actions



2- ستفتح نافذة New Button Actions ومن القائمة Name انقر على الحدث StarField NBA نقراً مزدوجاً ستظهر النافذة التالية :





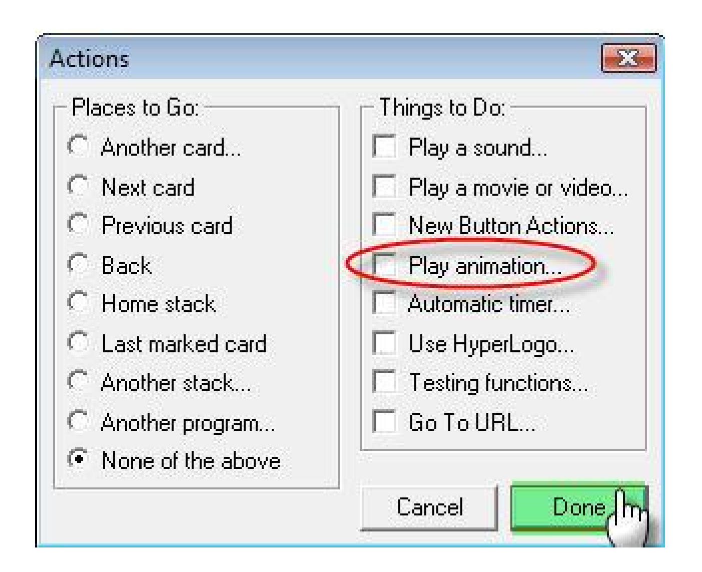
5- انقر على زر موافق وفي صندوق Actions على زر تطبيق Done

التعامل مع الصور المتحركة :

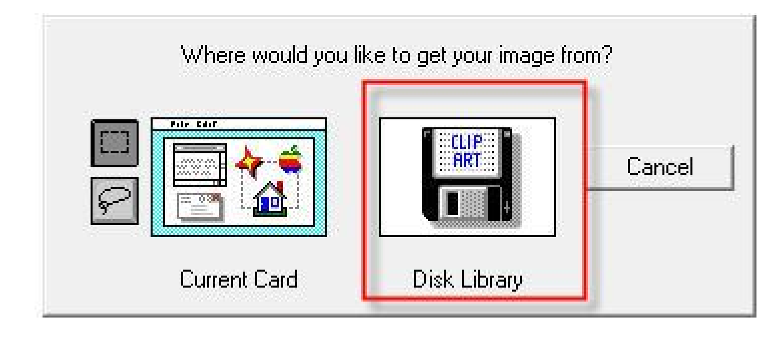
يتيح برنامج HyperStudio للمستخدم البسيط استخدام الصور المتحركة في عرضه مع قيل من الخبرة فمكتبة البرنامج زاخرة بالصورة المتحركة الجاهزة بصيغة GIF كما يمكنك الحصول عليها من الانترنت بكل سهولة ويسر و ليس هذا فحسب فبرنامجHyperStudio يتيح لك تصميم صور متحركة من إنتاجك و يتضمن البرنامج أشكال من الصور المتحركة :

1- الصور المتحركة الجاهزة بهيئةGIF المرتبطة بزر أو جسم نص :

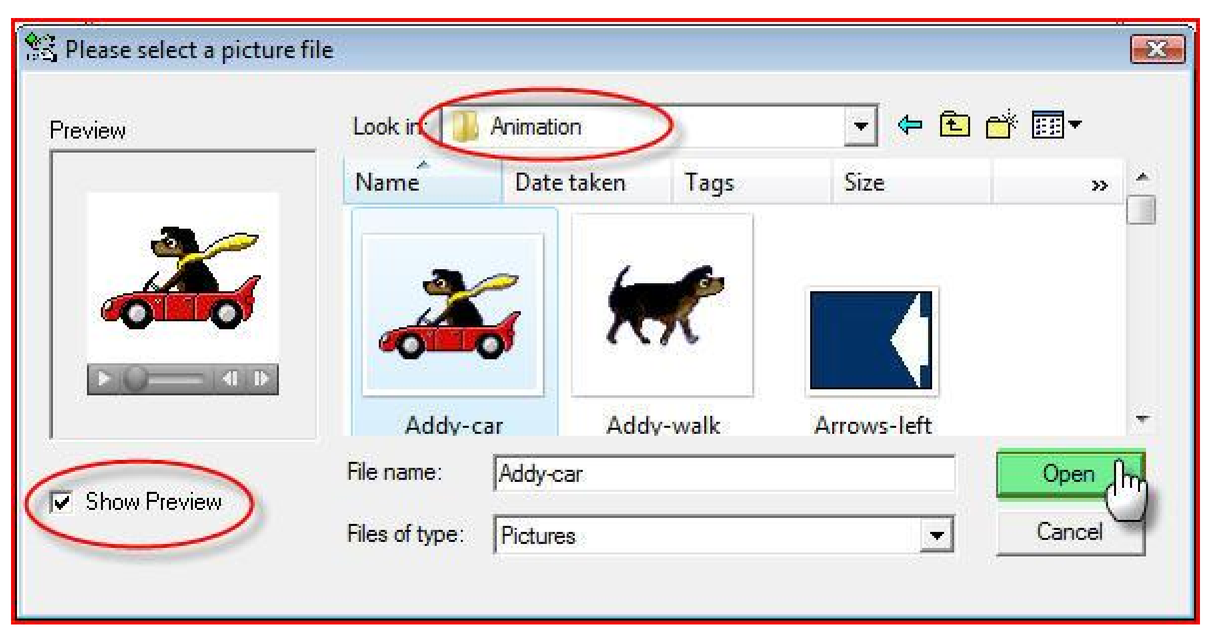
1- حرر صور أو زر أو مربع نص ثم انقر عليها نقراً مزدوجاً أو انقر خارجها نقرة وحدة فقط ومن صندوق حوارActions فعل الخيار Play animation



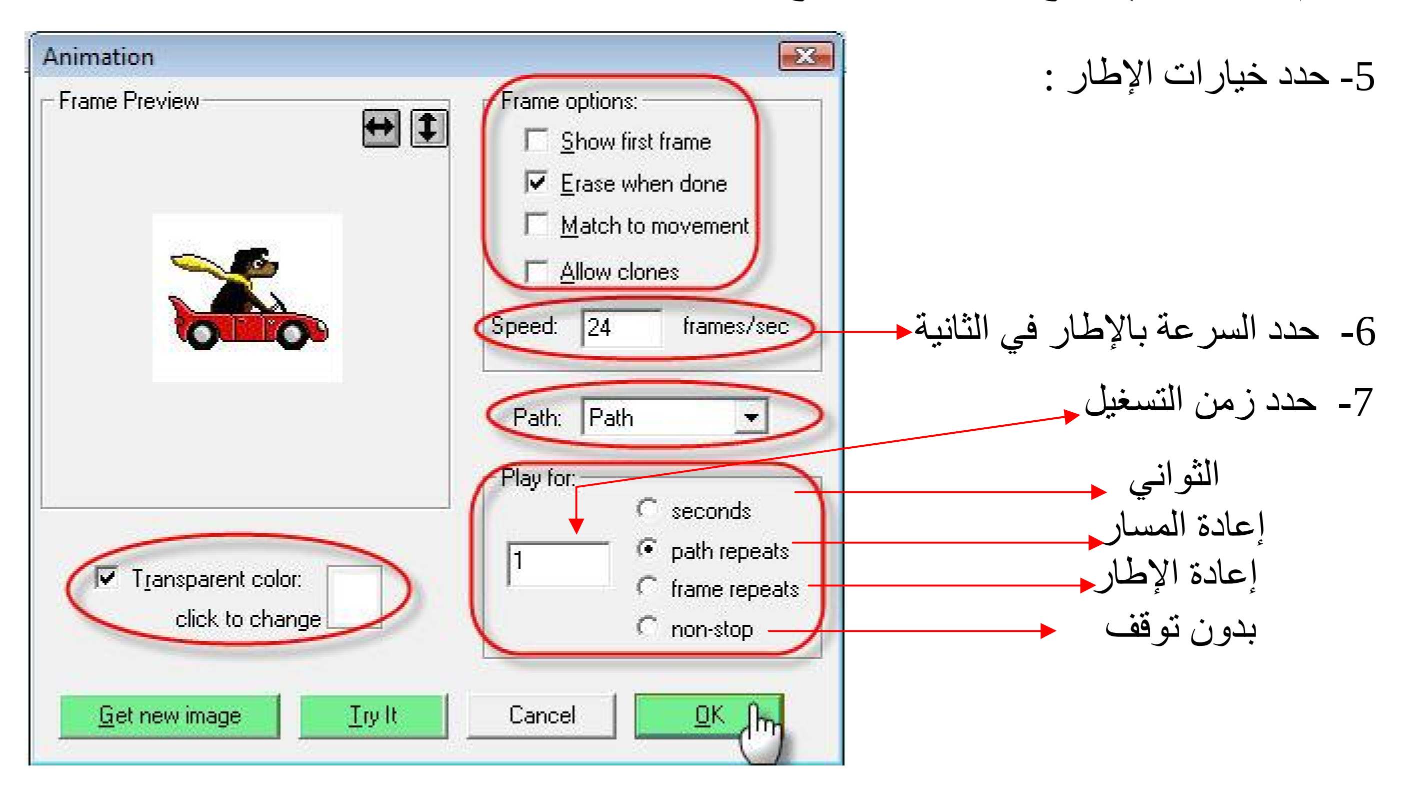
2- ستظهر لك الشاشة التالية تطلب منك تحديد مكان الصورة المتحركة اختر قرص المكتبة Disk Library



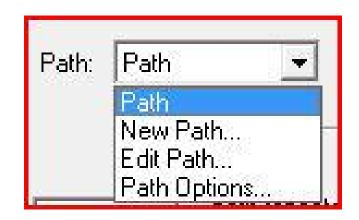
3-سيظهر مربع حوار تحديد الصورة المتحركة Please select a picture file ثم من مجلد Media Library انقر نقرا مزدوجاً على مجلد Animation ستجد بداخله مجوعة من الصور المتحركة اختر الصور التي تريد ثم انقر على زر Open



4- حرر مسار الحركة بالنقر على الزر الأيمن وسحب الصورة المتحركة إلى المكان الذي تريد ثم انقر على أي مفتاح على لوحة المفاتيح سوف يظهر صندوق حوار Animation :

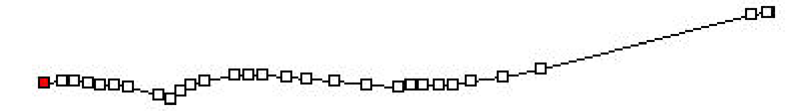


سنتناول القائمة المنسدلةPath بشيء من التفصيل انقر على السهم ستظهر القائمة التالية :

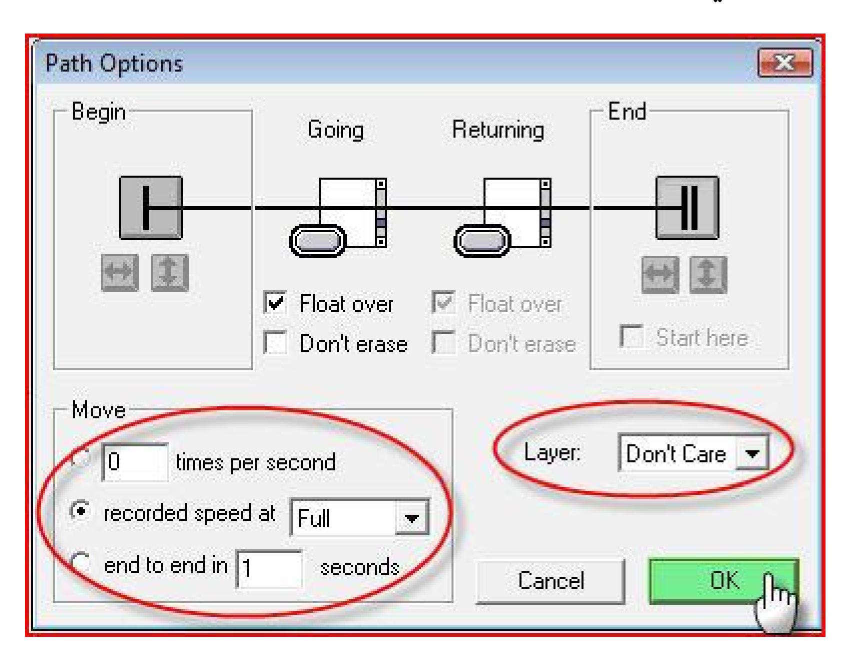


1- الخيارNew Path: عند الرغبة في استبدال مسار الحركة للصورة المتحركة الذي كونته من قبل بمسار آخر جديد.

2- الخيارEdit Path: عند الرغبة في التعديل على مسار الحركة لصورة متحركة اضغط على النقطة واسحبها إلى المكان الجديد ، وأفعل ذلك على باقي النقاط و لإضافة نقطة مسار انقر على مفتاح Ctrl في لوحة المفاتيح ثم ضع مؤشر الفأرة في أي مكان فوق المسار سيظهر شكل قلم مع الضغط على زر الأيسر للفارة و لمسح نقطة مسار انقر على مفتاحCtrl ثم ضع مؤشر الفأرة فوق النقطة سيتغير القلم إلى جهة الممحاة مع الضغط على الزر الأيسر للفأرة.

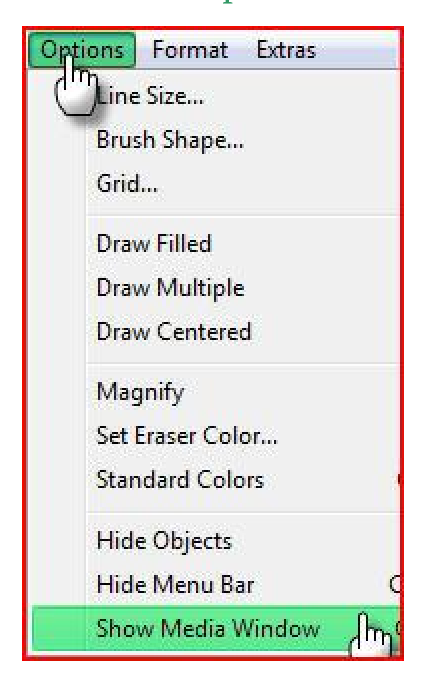


3- الخيارPath Options: عند النقر على هذا الخيار سوف يظهر صندوق حوار خيارات المسار يتيح لك التحكم في اتجاه المسار كما ظاهر في الصورة التالية :



1- الصور المتحركة الجاهزة بهيئةGIF التي تشتغل مباشرة في وضعية المتصفح :

1- انقر على القائمة المنسدلةOptions واختر الأمر Show Media Window



2- ستفتح نافذةShow Media Windowومن القائمة المنسدلة اختر Animation ستظهر مجموعة من الصور المتحركة وحتى تتمكن من مشاهدتها قبل تطبيقها فعل الخيارPreview الآن اسحب الصورة المتحركة إلى بطاقتك.



3- سيظهر شريط تحرير المسار Path Edit وظيفته إرشاد المستخدم لكيفية تحرير مسار الحركة والآن حرر مسار الحركة للصورة المتحركة بالنقر على الزر الأيسر للفأرة والسحب إلى المكان الذي تريد ثم انقر على أي مفتاح في لوحة المفاتيح.

Path Edit

Hold down and drag mouse to record path
Press any key when finished

4- سيظهر صندوق حوارAnimation حدد الخيارات تريد ثم اضغط على موافق OK

